PŁYTA DVD ROM / VIDEO

GRY • MUZYKA • FILM

DVD EDYCJA

Gry Komputerowe

maj / czerwiec 2001 • cena 27.50 zł • index 357863 • issn 1640-3126
W TYM 7% VAT

5-6/01

RECENZJA!

FALLOUT TACTICS BROTHERHOOD OF STEEL

Prawdziwa uczta dla fanów futurystycznej strategii

RECENZJA!

THE SIMS: BALANGA

Zróbmy więc prywatkę jakiej nie widział nikt...

ZRECENZOWANE!

THREE KINGDOM: FATE OF THE DRAGON
DRACULA: ZMARTWYCHWSTANIE
JAGGED ALLIANCE 2.5
WORMS WORLD PARTY
NASCAR RACING 4
DELUXE SKI JUMP
TRIBES 2

W NUMERZE

DVD FILM



CZĘŚĆ DRUGA

PŁYTA DZIAŁA NA DOMOWYCH ODTWARZACZACH PŁYT DVD

PORADNIKI

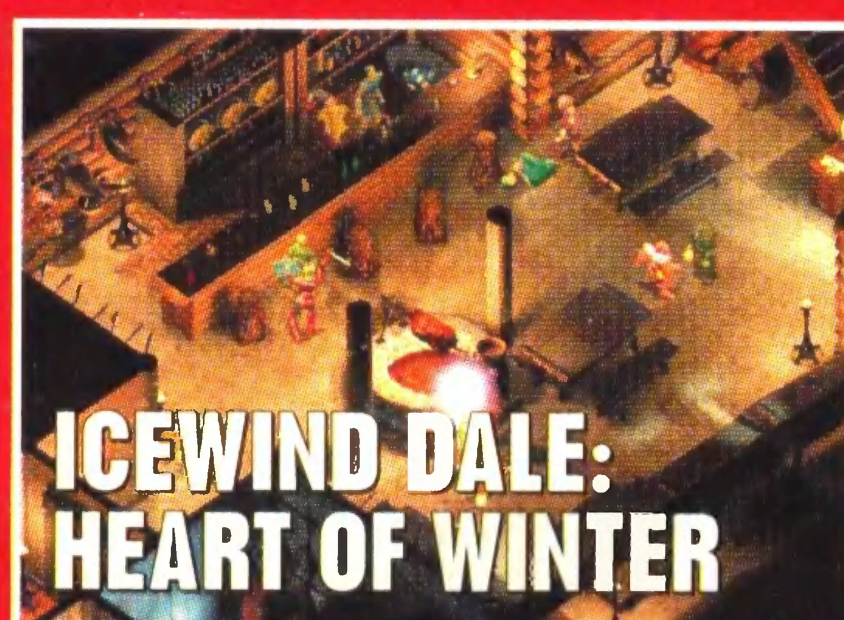
BLACK & WHITE
STAR WARS EPISODE 1: BATTLE OF NABOO



ZAPOWIEDZI









GIANTS PL







TRZY RASY • JEDNA WYSPA • WIELKI KONFLIKT

„Giants: Citizen Kabuto to rewelacyjna gra, którą polecam wszystkim bez wyjątku. Rzadko trafiają się tytuły tak oryginalne, zabawne i inteligentne - grzechem byłoby go pominąć. Jeśli nie zagrasz w Giants ominie Cię jeden z najciekawszych tytułów, jakie kiedykolwiek wydano na komputer osobisty"

Świat Gier Komputerowych

„Giants: Obywatel Kabuto po prostu trzeba mieć w swojej kolekcji. Gra z pewnością zasługuje na HIT-a i specjalne miejsce na półeczce z grami".

Magazyn IO

„Jedna z najlepszych gier na PC z gatunku zręcznościowych. Cudowna oprawa audio-wideo i niewiarygodna grywalność."

Gry Komputerowe

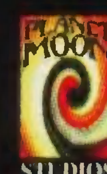
„Giants jest super! Ludziom z Planet Moon Studios udało się wyczesać coś nieprawdopodobnego. Świetna grafika, niezgorszy dźwięk i gameplay na poziomie kosmicznym - to argumenty, które obronią tę grę przed atakiem największego nawet malkontenta. Zaprawdę powiadam, oto produkt, na którym wzorować się będą inni."

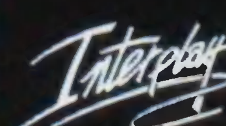
Secret Service



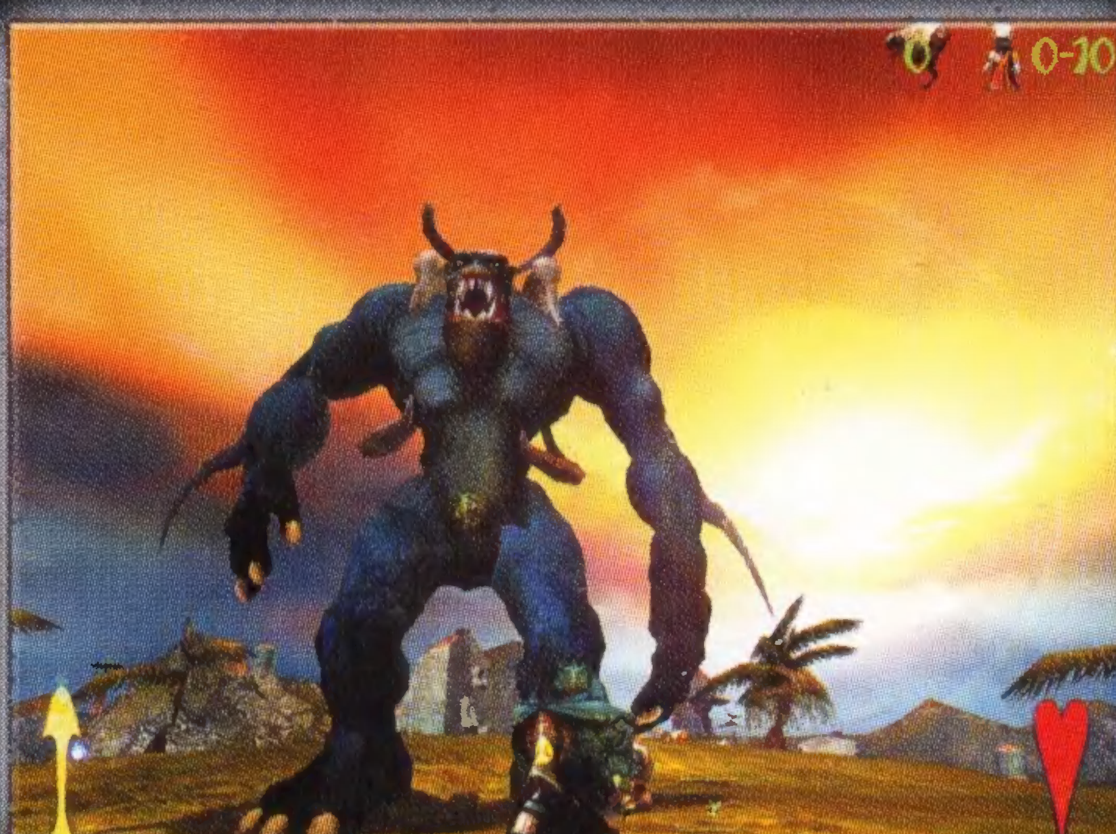


GIANTS
OBYWATEL KABUTO











8 MAJA W SPRZEDAŻY!

ZA 29,90 !

Zamów swój egzemplarz z dostawą do domu:
(0-22) 519 69 19
pon - pt: od 9⁰⁰ do 18⁰⁰
Koszt wysyłki tylko 5 zł

Oryginalna gra GIANTS w polskiej wersji językowej
29,90 złotych
eXtra Gra
Numer 1/2001
GIANTS OBYWATEL KABUTO
extra pakiet zawiera:
pełna gra Giants
pismo
instrukcja do gry
kartonowe pudełko

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

GRA GIANTS PL TYLKO 29,90 !

Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych

Click!	Reset	Magazyn 10	CD Action	Secret Service	Gry Komputerowe	Świat Gier Komputerowych	Wirtualne Imperium Gier
6/6	9/10	96% 	9/10	9.5/10	94% 	9/10 	10/10 http://gry.wp.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ostatnio ocenionych gier, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

OD REDAKCJI...





Zgodnie z obietnicą złożoną na początku roku, edycja z płytą DVD ukazuje się już regularnie co drugi miesiąc. Tak jest również i tym razem. Czytnik DVD nie jest już jakąś ekstrawagancją. Ceny spadają, więc siłą rzeczy umacnia się nowy standard. O zaletach płynących z przejścia z CD na DVD wielokrotnie pisaliśmy, nie ma więc sensu powtarzać oczywistych prawd. Skosztujcie naszego „dużego" krążka i sami się o tym przekonajcie.

Po kilku wydaniach skrystalizowała się już formuła naszego DVD, choć wciąż eksperymentujemy. W tym wydaniu znajdziecie kilka fajnych teledysków, ciekawi jesteśmy, jak Wam się to spodoba. W dalszym ciągu część wizyjna pozostaje rozbudowana – mamy kolejną część filmu „Czarodziejka z Księżyca") i trailery filmowe. Natomiast wydanie z CD to tradycyjnie potężna dawka dla komputerowców. W tym miesiącu trochę nietypowo, bo cały(!) krążek zajmuje superdemko do „Baldur's Gate 2". Siłą rzeczy na drugiej płycie niesamowity ścisk. W związku z tym nie udało nam się zmieścić zapowiadanych w ubiegłym miesiącu materiałów pisanych, ale co się odwlecze... W części papierowej zaś poradniki do święcącego triumfy „Black&White" oraz do nowej produkcji z cyklu „Gwiezdne Wojny". Z recenzjami był pewien kłopot, bo nastała posucha na rynku, ale i tak udało nam się wybrać coś ciekawego – jak co miesiąc zresztą! Życzymy miłej lektury i zabawy.

ZAPOWIEDZI


Serious Sam

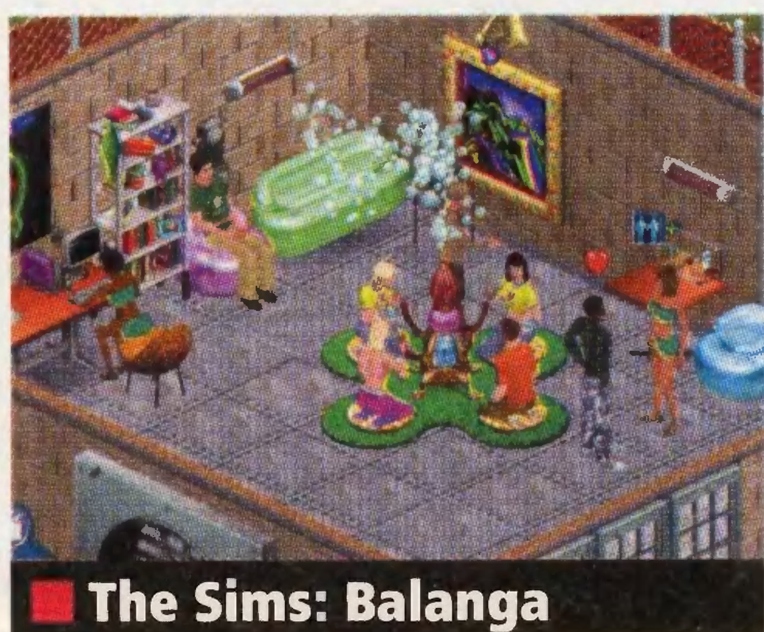

BGII: Throne of Bhaal

PORADY

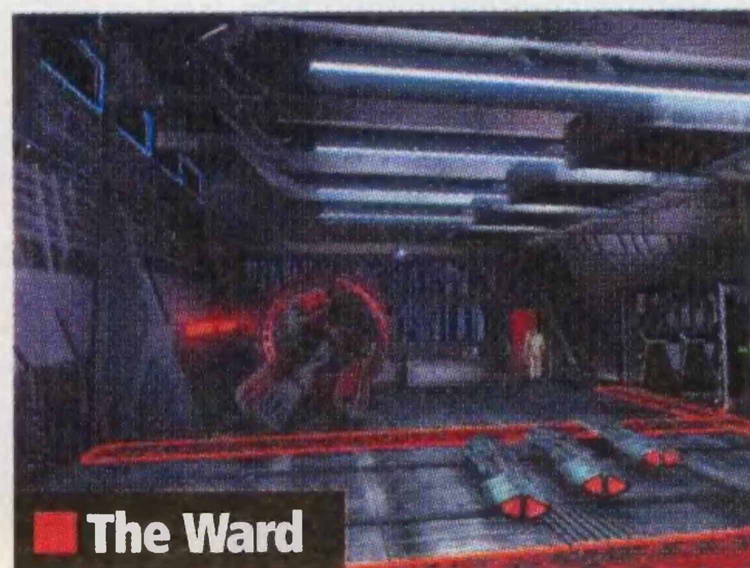
STAŁE DZIAŁY


Red Faction

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W MAJU...


The Sims: Balanga


Nascar Racing 4


The Ward

Gry Komputerowe
EDYCJA CD

ISSN 1427-633X
INDEX 337137
NUMER 5/2001 (82)
rok dziewiąty

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: *gk@cgs.com.pl*
http://www.grykomputerowe.pl

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz)
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)
Marcin Regiński

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Katarzyna Kulesza
Magdalena Żuradzka

ŁAMANIE
Adam Bartniczak
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-16 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: *reklamacje@cgs.com.pl*

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN
PSX FAN SPECIAL

Warunki prenumeraty patrz strona 78

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Arthur's Knights

3CD



RYCERZE KRÓLA ARTURA

Po śmierci ojca Bradwen zostaje wygnany ze swych stron rodzinnych przez przyrodniego brata Morganora. Bradwen postanawia walczyć i odzyskać ziemię. Nie jest to jednak takie proste. Najpierw musi stać się jednym z rycerzy Okrągłego Stołu. Aby to osiągnąć, musi wyruszyć w pełną niebezpieczeństw podróż przez średniowieczną Anglię...

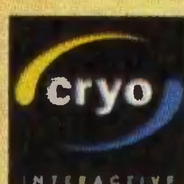
Arthur's Knights, to niezwykła gra, która pozwoli Ci przeżyć pełna tajemnic przygodę w niepowtarzalnym świecie walecznych i szlachetnych rycerzy, ogromnych zamków i dzikiej przyrody. Swoją przygodę możesz rozpocząć jako pobożny paladyn lub celtycki rycerz. Zanim zdecydujesz się jaką postacią podejmiesz wyzwanie, dobrze się zastanów. W zależności od dokonanego wyboru, do celu dotrzesz w zupełnie inny sposób! Nie zwlekaj więc, Twój los leży w Twoich rękach...

- Wyrusz w niezwykłą podróż przez średniowieczną Anglię, unikaj pułapek, rozwiązuj zagadki i walcz z legendarnymi bestiami.
- Zagraj jako wojownik celtycki lub pobożny paladyn, przeżyj za każdym razem inne przygody.
- Obejrzyj wspaniałą encyklopedię celtyckich legend i opowieści
- Delektuj się wspaniałymi prerenderowanymi krajobrazami oraz realistyczną grafiką 3D











Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Zamów już dziś: (0-22) 519 69 69, www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

NA CD

Witajcie w maju!!! Hitem numeru jest demo „Baldur's Gate II", które zajmuje całą płytę. To największe demo gry, z jakim się do tej pory spotkaliśmy! Natomiast na dysku nr 1, oprócz ciekawych dem, znajdziecie pełną polską wersję świetnej przygodówki „Simon the Sorcerer II". KRZYCHOO

CD

■ Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.

■ Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.

■ Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.

■ Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.

■ Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i środy w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

BALDUR'S GATE 2

CD 2
INTERPLAY
PII 266, 64MB RAM, WIN 9x

Wreszcie doczekaliśmy się wersji demonstracyjnej jednej z najlepszych gier roku 2000. A demo jest nie byle jakie. Jeśli dotąd narzekaliście, że w wersje demonstracyjne nie można się nagrać, bo za szybko się kończą, to teraz powinniście być usatysfakcjonowani. Demo zajmuje całą płytę CD, czyli niespełna 650MB!!! Na co jeszcze czekasz, zagraj w RPG, które zawładnęło duszami tysięcy graczy na całym świecie!



650 MB!!! DEMO–KOLOS!!!

SIMON THE SORCERER II

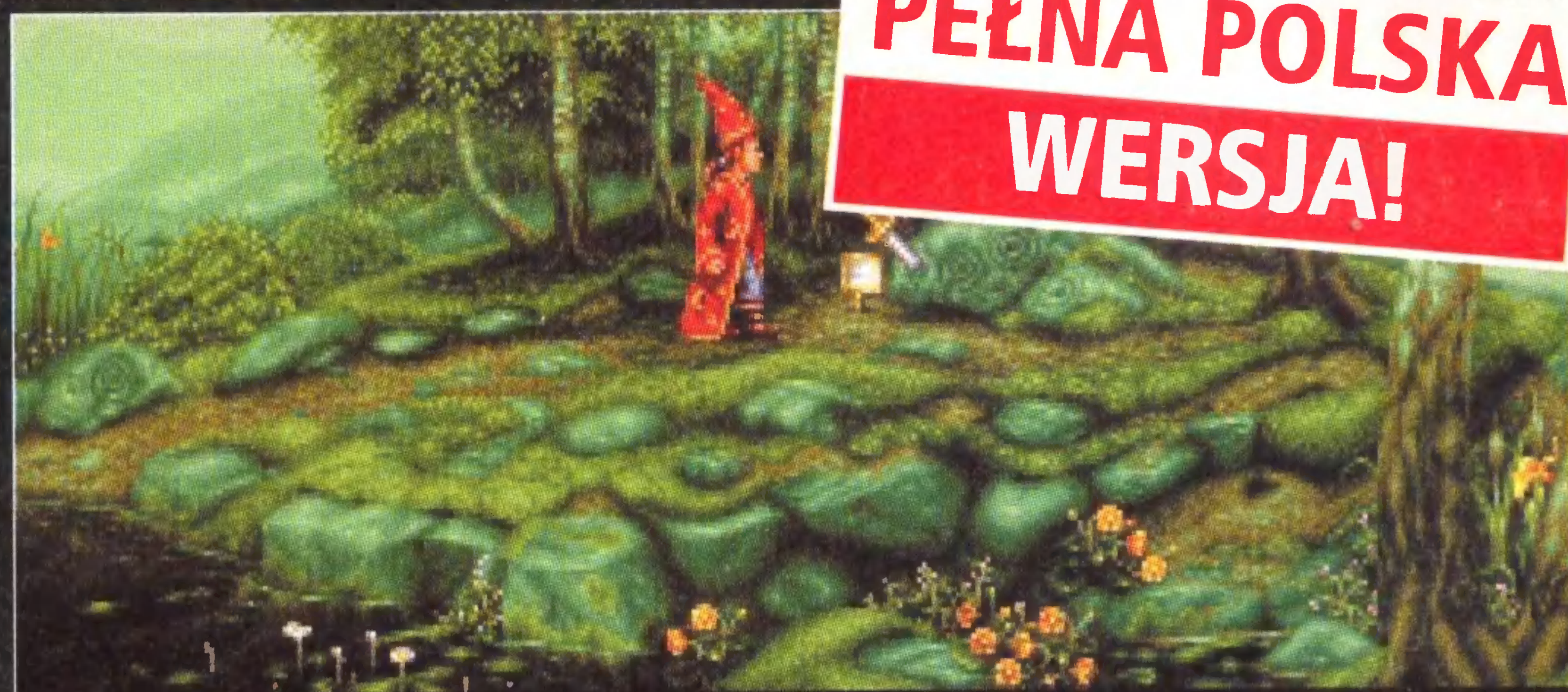
CD 1
ADVENTURE SOFT
286 AT/16 MHz, 1MB RAM

Przed Wami jedna z najlepszych przygodówek, jakie zrobiono. Wcielasz się w czarodzieja Simona i przemierzasz otaczający Cię dziwny świat. Niepodważalna zaleta gry to fakt, iż jest ona profesjonalnie zlokalizowana – wszystkie dialogi są czytane przez polskich lektorów.

POMOCNE KLAWISZE:
F5 – przeskakiwanie scenki
F10 – podświetla aktywne obiekty na ekranie
CTRL+T – przełączasz się z trybu dźwiękowego w tekstowy
CTRL+M – włączenie/wyłączenie muzyki

W razie trudności z uruchomieniem gry, polecamy przeczytanie pliku tekstowego, który znajduje się na CD w katalogu z grą (Pełne).

PEŁNA POLSKA WERSJA!













TU JEST MIEJSCE NA PŁYTY CD JEŚLI KUPIŁEŚ GK EDYCJA CD





GK EDYCJA DVD (6) 5-6/01

CZĘŚĆ KOMPUTEROWA:

DEMA:
Adventure Pinball: Forgoten Island
Baldur's Gate II
Deluxe Ski Jump 2.1
Clive Barker's Undying
Desperados
Diablo 2
Giants
Hostile Waters
NBA 2001
Operation Flashpoint
Star Trek Away Team
Summoner

PATCHE:
Age Of Sail II
Carnivores Ice Age
Fallout Tactics
Fate Of The Dragon
Gore
Half–Life
H-L: Opposing Force
Hostile Waters
IHRA Drag Racing
Kingdom Under Fire
Kohan Immortal Sovereigns
MechWarrior 4
Tribes 2

NARZĘDZIA:
ACD See 3.0
Acrobat Reader 5.05
Cute FTP 4.0.18
Direct X 8a
Download Accelerator Plus
Get Right 4.3
Get Smart 0.9
Hyper Snap DX 4
ICQ 2000b
Mirc 5.81
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion
Quick Time 3.0
Quick Time 4.1
Shockwave 7
WinAMP 2.7;
WinAMP 3 Alpha 2
Windows Media Player
Windows Commander 4.51
WinRar 2.71
WinZip 8.0

DODATKI:
Age Of Empires 2 (mapy)
MechWarrior 4
Quake III Arena (mapy)
Rune (mapy)
Sudden Strike (misje)
Unreal Tournament (skiny)
Zeus Master of Olympus (uwaga – dodatek nie znajduje się w menu i trzeba uruchomić go „ręcznie" z poziomu Eksploratora Windows – katalog: Dodatki\Zeus)

ZAPOWIEDZI GIER:
Black & White
Desperados
Icewind Dale: Heart of Winter
Project Eden

DRIVERY:
Asus V7700 Win NT
ATI Radeon
Detonators 7.58
Matrox
Savage 4
Voodoo 3
Voodoo 4–5

GRY SHAREWARE
3D Noid
Advanced Worm
Ball Buster 2163
Battle Star
Bugatron
Devastator
Kablooey!
Mario's Malls
Race Score
Sheep The Animal Invasion
Submarines

MUZYKA
Przedstawiamy zespół APRIL ETHEREAL

KOMIKSY i GRAFIKI...
...Marka Turka

CZĘŚĆ WIZYJNA:

FILM:
Czarodziejka z Księżyca Sailormoon S – część II, ostatnia. Wersja polska.

TELEDYSKI:
GIGI D'AGOSTINO – La Passion
ATB – Fields Of Love
SAFARI DUO – Played–a–live
MAURO PICOTTO – „Proximus With Adiemus"
DARUDE – „Sandstorm"

TRAILERY
Trailery filmów dystrybuowanych w Polsce przez Warner Bros. Poland:
Geniusze w Pieluchach
Głębia Oceanu
Mamuśka
Uniwersalny Żołnierz – Powrót
Zagubione Serca
Gladiator

Wszelkie reklamacje odnośnie poprawności działania płyt CD prosimy kierować bezpośrednio do redakcji. Dyżury redakcji w poniedziałki i środy w godzinach 17–20 pod numerem (0-22) 815-42-20 odpowiedzialny Krzysztof Kiełmiński.

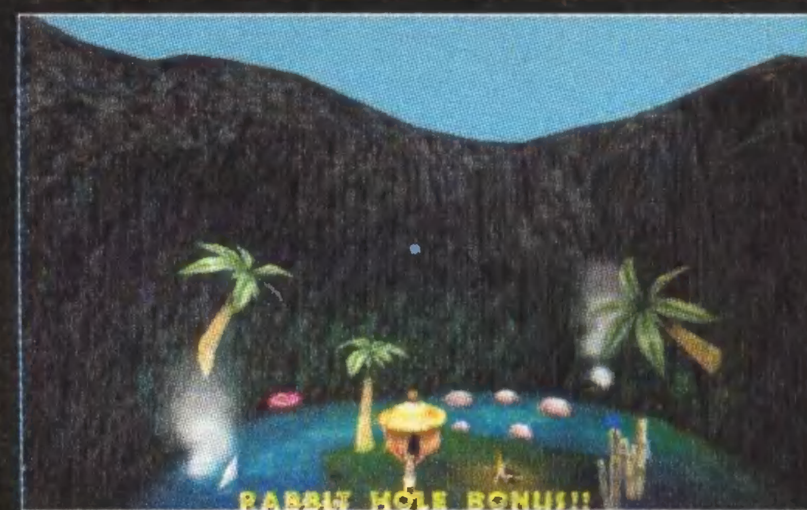
Dotychczas ukazało się sześć Edycji DVD Gry Komputerowe. Poprzednie wydania można nabyć po okazyjnej cenie 19,99 zł dokonując wpłaty na poczcie lub w banku używając w tym celu standardowe blankietu (lub wyciętego z naszego pisma). Można także zamawiać za pobraniem pocztowym przez internet: sklep@cgs.com.pl – ale wtedy cena wzrasta o 5 zł. (płatne przy odbiorze).

Adres redakcji: Gry Komputerowe, 04–202 Warszawa, ul. Marsa 6 tel. (0–22) 815–42–20 www. grykomputerowe.pl

ADVENTURE PINBALL: FORGOTTEN ISLAND

CD 1
ELECTRONIC ARTS
PII 233, 32MB RAM, WIN 95/98
Oto trójwymiarowy pinball, którego engine pochodzi z „Unreal Tournament". Mamy więc na co popatrzeć. W demie dostępny jest co prawda tylko jeden stół, ale za to bardzo ciekawie się prezentujący.

KLAWISZOLOGIA:
Z; X; C; V; B lub lewy przycisk myszy – lewy flipper
N; M; , ; . ; / lub lewy przycisk myszy – prawy flipper
KURSOR W DÓŁ – wystrzelenie kulki
A; S; D; F; G – zderzak lewy
H; J; K; L; ; zderzak prawy
PAUSE – zatrzymanie gry
ESCAPE – menu główne, powrót do poprzedniego menu
F9 – zrzut ekranu



OPERATION FLASHPOINT



CD 1
CODEMASTERS
PII 400, 64MB RAM, WIN 95/98
Prawdziwa wojna widziana oczami żołnierza. Jest to jedna z najbardziej realistycznych gier wojennych, w jakie przyszło nam grać. Niepodważalnymi zaletami „Operation Flashpoint" są możliwości kierowania pojazdami, śmigłowcami itp., dzięki temu czujemy się tak, jakbyśmy naprawdę brali udział w wojnie.

KLAWISZOLOGIA:
W – do przodu
E lun SHIFT+W – bieg
A – strafe w lewo
D – strafe w prawo
S – do tyłu
SHIFT+ przycisk kierunkowy – szybkie poruszanie się
Q lub Z – czołganie się/wstanie
R – przeładowanie broni
ENTER – włącza Action Menu
0 – 9 – wybieranie przedmiotów z menu
. na klawiaturze numerycznej – włącza ekran dowodzenia
V – włącza ekran broni
+ / – – przybliżenie/oddalenie
M – mapa
Mysz w lewo/prawo – obrót w lewo/prawo
Mysz w górę/dół – spojrzenie w górę/dół
Lewy przycisk myszy – strzał
Prawy przycisk myszy – zbliżenie

STAR TREK AWAY TEAM

CD1
ACTIVISION
PII 233, 32MB RAM, WIN 95/98
Gra strategiczna oparta na fabule serialu. Sterujesz grupą postaci, z których każda ma odrębne umiejętności i uzdolnienia, odwiedzasz poszczególne światy wypełniając przy tym różne misje i stajesz naprzeciw piętrzącym się trudnościom.





F/A 18 KOREA GOLD

CD 1
GRAPHIC SIMULATIONS
PII 233, 32MB RAM, WIN 95/98
Wersja Gold realistycznego symulatora F/A 18. Korzystając z najnowszych technologii trójwymiarowych, oferuje ona świetną grafikę, rozmaite efekty atmosferyczne i bardzo szczegółowe tekstury. W pełnej wersji gracz ma do swojej dyspozycji 28 przygotowanych przez autorów misji oraz edytor pozwalający stworzyć własne. Z braku miejsca nie umieszczamy zestawu klawiszy pomocnych w obsłudze gry i odsyłamy do instrukcji dostarczonej wraz z demem.







HOSTILE WATERS

CD 1
INTERPLAY
PII 300, 64MB RAM, WIN 95/98
„Hostile Waters" łączy w sobie kilka gatunków, ale najbardziej widoczne w tej grze są elementy strategii i gry akcji. W pełnej wersji znajdziecie m.in. 21 misji, kilkadziesiąt typów jednostek, możliwość przełączania różnych widoków akcji. Zapowiada się kawałek niezłej zabawy!



DESPERADOS

CD 1
INFOGRAMES
PII 300, 64MB RAM, WIN 95/98
„Desperados" to pierwsza strategia, której akcja rozgrywa się w czasach „Dzikiego Zachodu". Gra jest bardzo podobna do „Commandos" i oparta na podobnych zasadach. Sterujemy grupką „desperatów" i wypełniamy różne niebezpieczne misje. „Desperados" ma bardzo bogatą w detale, przyciągającą wzrok grafikę.



DODATKI:
Age Of Empires 2
Unreal Tournament
Fate Of The Dragon
Hostile Waters
Kohan Immortal Sovereigns
MechWarrior 4

NARZĘDZIA:
ACD See 3.1
GetRight 4.3
ICQ 2000b
Mirc 5.81
Direct X 8a
WinAMP 2.72
WinZip 8

DRIVERY:
Asus V7700 Win NT
Detonatory 7.58
Matrox G9x
Savage 4
Voodoo 3 1.07.00
Voodoo 4–5 W2k

PATCHE:
Age Of Sail II

INNE:
Wirtualny Komputer nr 17

NA DVD

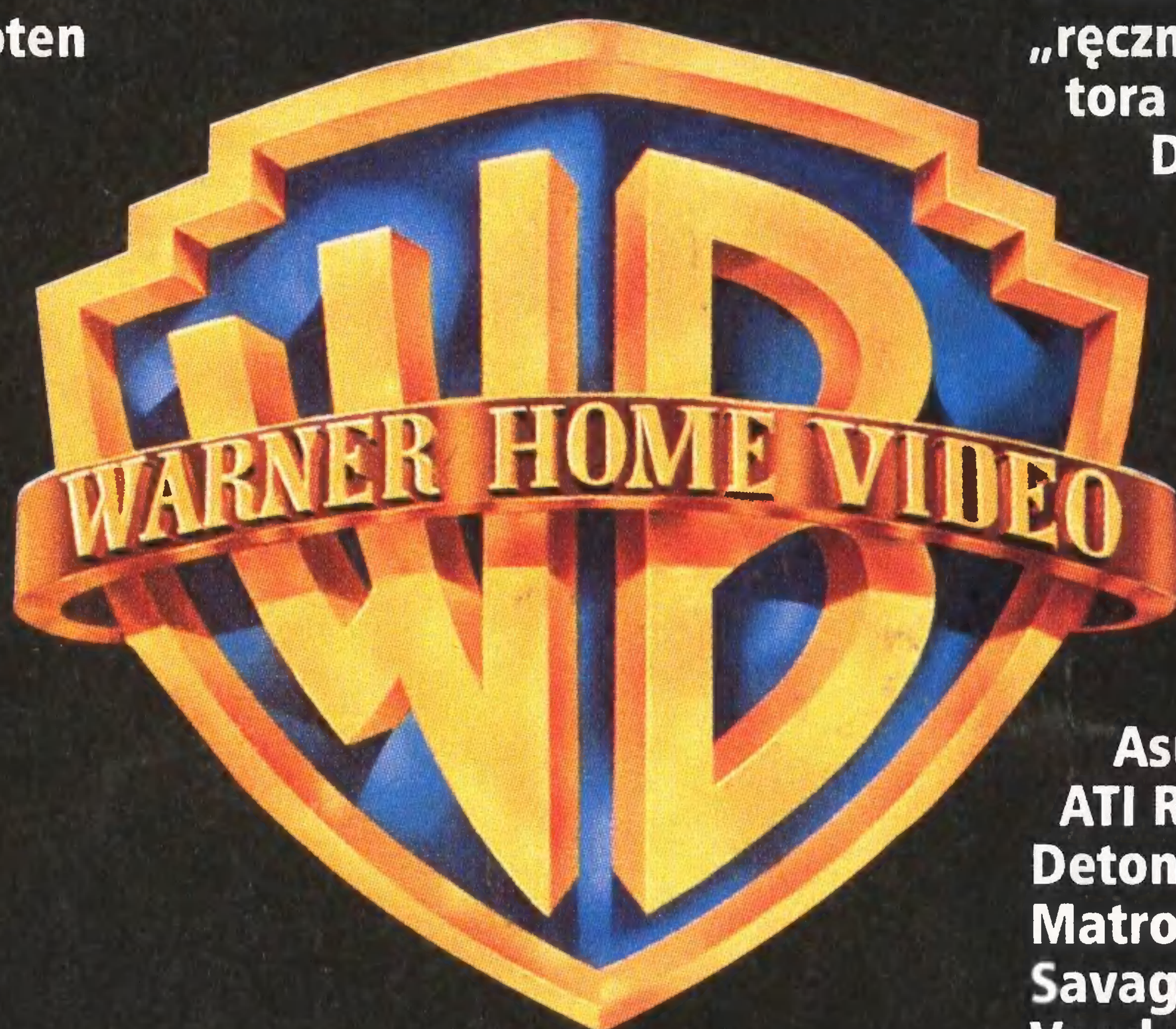
Szósta odsłona płyty DVD przynosi jak zwykle ogromną ilość materiału. Podobnie, jak miesiąc temu, krążek jest hybrydowy, co oznacza, że można go uruchomić zarówno na domowych odtwarzaczach płyt DVD, jak i na komputerach PC. W części przeznaczonej dla komputerów, znajdują się jak zwykle najświeższe dema, patche, dodatki, narzędzia, trailery gier i inne ciekawostki. Wersja wizyjna to druga część filmu „Czarodziejka z Księżyca", trailery filmów dystrybuowanych przez Warner Bros. Poland oraz (nowość) teledyski. Czekamy na opinie!

WERSJA PC:

DEMA:
Adventure Pinball: Forgoten Island
Baldur's Gate II
Deluxe Ski Jump 2.1
Clive Barker's Undying
Desperados
Diablo 2
Giants
Hostile Waters
NBA 2001
Operation Flashpoint
Star Trek Away Team
Summoner

PATCHE:
Age Of Sail II
Carnivores Ice Age
Fallout Tactics
Fate Of The Dragon
Gore
Half-Life
Half-Life: Opposing Force
Hostile Waters
IHRA Drag Racing
Kingdom Under Fire
Kohan Immortal Sovereigns
MechWarrior 4
Tribes 2

NARZĘDZIA:
ACD See 3.0
Acrobat Reader 5.05
Cute FTP 4.0.18
Direct X 8a



Download Accelerator Plus
Get Right 4.3
Get Smart 0.9
Hyper Snap DX 4
ICQ 2000b
Mirc 5.81
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion
Quick Time 3.0
Quick Time 4.1
Shockwave 7
WinAMP 2.7 ; WinAMP 3 Alpha 2
Windows Media Player
Windows Commander 4.51
WinRar 2.71
WinZip 8.0

DODATKI:
Age Of Empires 2 (mapy)
MechWarrior 4
Quake III Arena (mapy)
Rune (mapy)
Sudden Strike (misje)
Unreal Tournament (skiny)
Zeus Master of Olympus (uwaga – dodatek nie znajduje się w menu i trzeba uruchomić go „ręcznie" z poziomu Eksploratora Windows – katalog: Dodatki\Zeus)

ZAPOWIEDZI GIER:
Black & White
Desperados
Icewind Dale Heart of Winter
Project Eden

DRIVERY:
Asus V7700 Win NT
ATI Radeon
Detonators 7.58
Matrox
Savage 4
Voodoo 3
Voodoo 4–5

GRY SHAREWARE
3D Noid
Advanced Worm
Ball Buster 2163
Battle Star
Bugatron
Devastator
Kablooey!
Mario's Malls
Race Score
Sheep The Animal Invasion
Submarines

COLUMBIA TRISTAR



HOME VIDEO

MUZYKA
Przedstawiamy zespół
APRIL ETHEREAL

KOMIKSY i GRAFIKI...
...Marka Turka

WERSJA WIZYJNA:

FILM:
Czarodziejka z Księżyca Sailormoon S – część II, ostatnia. Wersja polska.

TELEDYSKI:
GIGI D'AGOSTINO – La Passion
ATB – Fields Of Love



SAFARI DUO –Played–a–live
MAURO PICOTTO – „Proximus With Adiemus"
DARUDE – „Sandstorm"

TRAILERY
Trailery filmów dystrybuowanych w Polsce przez Warner Bros. Poland:

Geniusze w Pieluchach
Głębia Oceanu
Mamuśka
Uniwersalny Żołnierz – Powrót
Zagubione Serca
Gladiator

DVD-ROM

- Płytka zawiera oprogramowanie komputerowe i jest przeznaczona także do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. kina domowego.
- Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC, wyposażony w czytnik DVD.
- Płytka pracuje w środowisku Windows.
- Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania, a także na obecność wirusów.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami, występującymi na płycie.
- W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD, prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (022) 815-42-20, adres internetowy: reklamacje@cgs.com.pl

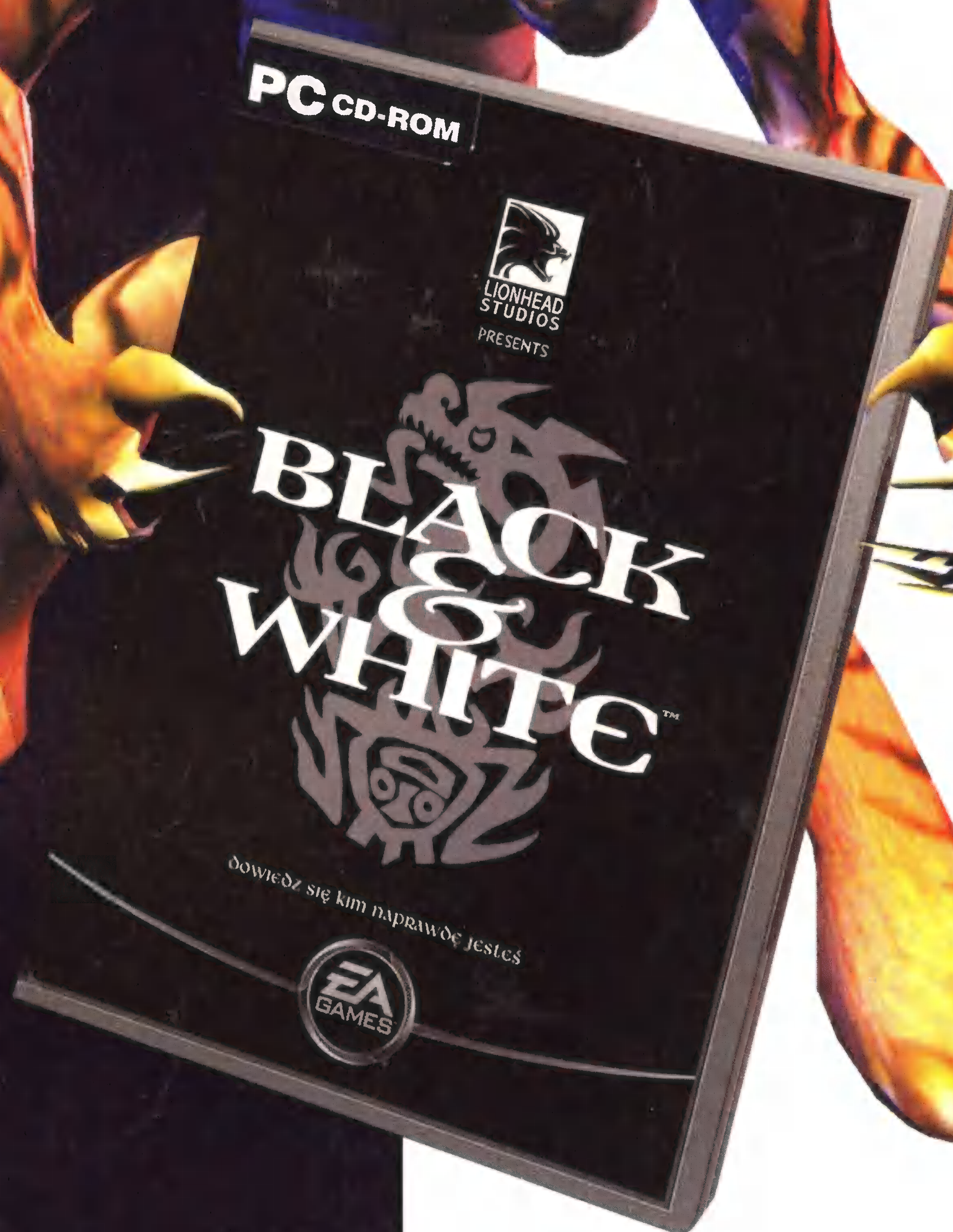
JUŻ W SKLEPACH

Najnowsza gra z unikalną fabułą, w stylu role-playing, legendarnego już

Petera Molyneux

Bądź zły! Bądź dobry!





Magiczny a zarazem mistyczny świat Eden, w którym odgrywasz rolę istoty posiadającej boską potęgę.
Rozwijasz swoje moce i władzę, powiększasz mistyczne kreatury do gigantycznych rozmiarów i szkolisz je, by wykonywały Twoje polecenia. Czy staną się one niszczącą siłą czy pomocną ręką, zależy jedynie od Ciebie. Styl gry determinują Twoje poczynania. Biały czy Czarny – to kim będziesz – zależy tylko od Ciebie. W tym świecie wszystko jest możliwe.







Będziesz dobry, czy zły?
Czy Twój Świat będzie Piekłem, czy Niebem?
Wybór należy do Ciebie!



Patronat internetowy: bw.valhalla.pl

www.imgroup.com.pl/bw/

Pierwsze spojrzenie na...

STARTOPIA

Ręka do góry, kto czytał „Ramę" Arthura C. Clarke'a?



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Mucky Foot

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: Luty 1997

Osiągnięcia: Zespół utworzyło trzech byłych pracowników Bullforga: Mike Diskett, Fin McGechie i Guy Simmons, którzy po odejściu z softwarowego giganta zorganizowali małą, prężną firmę. Jak dotąd ich jedyną produkcją jest gra akcji na PC – „Urban Chaos". Obecnie pracują również nad tytułami na inne platformy sprzętowe: PSX 2 i Dreamcast.

Poprzednia gra: „Urban Chaos"





Tak mniej więcej przedstawiają się nasze pomieszczenia redakcyjne.





STARTOPIA WYNIESIE NAS DO GWIAZD:

- W 25 urozmaiconych misjach.
- Na trzech pokładach gigantycznych stacji kosmicznych.
- W których koegzystuje dziewięć ras Obcych...
- ...a trzy tryby gry zapewnią wiele godzin zabawy.

PRODUCENT MUCKY FOOT WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: WIOSNA 2001



Opowiada ona o losach ludzi wysłanych na ogromny statek kosmiczny, podróżujący przez wszechświat znikąd i donikąd. Grupa naukowców dobrowolnie zamieszkuje na mierzącym kilkadziesiąt mil gigantycznym cygarze, spotyka inne rasy i... Teraz zawińcie cygaro w obwarzanek i dodajcie trójwymiarową grafikę. Oto nowa strategia Eidosu: „Startopia".

Było już „SimCity", pojawił się i zniknął „Theme Park World", a obecnie nowe kanony wyznacza „Black & White". „Startopia" przypomina pomieszanie pomysłów z kilku innych znanych gier strategicznych z najbardziej zakręconymi sennymi mamidłami pisarza sci–fi. Krótko mówiąc – symulacja statku kosmicznego widziana od środka.

Przyzwyczailiśmy się do kierowania gigantycznymi krążownikami i zwinnymi myśliwcami. Teraz jednak czas zasiąść „za sterami" kosmicznej kolonii. Gracz staje na czele międzygalaktycznej firmy, zajmującej się przywracaniem do życia na wpół opuszczonych, ogromnych stacji kosmicznych w odległej przyszłości, gdy nie znany bliżej kataklizm przetoczył się przez wszechświat niczym sowiecki walec parowy.

Twórca gry – znana z „Urban Chaos" firma Mucky Foot, postarała się nie stworzyć kolejnego dzieła powielającego schemat „buduj dużo i szybko, by za zdobyte pieniądze budować jeszcze szybciej i więcej". Uniknięciu takiego podejścia, a tym samym rychłego znudzenia się grą, ma służyć zaimplementowanie trzech trybów zabawy: piaskownicy, kampanii i multiplayera. Zabawa w „piaskownicy" to nic innego jak uproszczony do maksimum rodzaj „Sim City", w którym możemy radośnie zabudowywać wnętrze stacji kosmicznej, nie troszcząc się zbytnio o dostępne wolne miejsce, konkurencję czy pieniądze. Będzie to chyba rodzaj wstępu, treningu, dla pragnących zapoznać się ze wszystkimi elementami stacji, a nie posiadających dość cierpliwości, by odkrywać je misja po misji. Kampania to wiążący się w logiczną całość ciąg zadań. Rozgrywać się one będą na trzech poziomach stacji: fabrycznym, rozrywkowym i zewnętrznym. Różnice między nimi są oczywiste. Jeden służy do dokonywania odkryć naukowych, produkcji infrastruktury, którą spożytkować można ku uciesze i dobru stworzeń zamieszkujących drugi. Poziom zewnętrzny, zwany „Bio Deck" posłuży do odtworzenia warunków naturalnych podległych nam istot, w celu dostarczania im pożywienia, kontaktu z przyrodą i rozrywki duchowej.

Powoli dochodzimy do sedna sprawy. Stację zamieszkiwać będzie kilkanaście gatunków „obcych", kosmicznych form życia. Od klasycznych, znanych z serialu „Archiwum X" szarych karzełków z wielkimi głowami, po świniopodobne Salt Hogs czy przypominające gangstera Hutta z gwiezdnych wojen, arystokratyczne Slugi. Każda rasa oznacza oczywiście inny zestaw wymagań, odmienne oczekiwania i kłopoty. Jednym wystarczy kawał bajora do taplania się i codzienna porcja świeżej brei, inne nie zadowolą się niczym poniżej apartamentów z widokiem na sztuczne morze. W każdej misji przyjdzie nam spełniać zachcianki różnych ras. Już od pierwszych, najłatwiejszych zadań, musimy się uporać z zanieczyszczeniem powietrza na stacji, wybuchami agresji wśród mieszkających koło siebie odmiennych kultur, koniecznością dopasowania gustów istot często skrajnie od siebie różnych.

Największym naszym wrogiem okaże się wszakże ciasnota. Jak wiadomo, za ścianą jest pustka, próżnia, zero absolutne. Chcąc nie chcąc, musimy radzić sobie w obrębie stacji. W dodatku, w miarę upływu czasu, okaże się, że nie mamy monopolu na rozwój i pojawią się konkurencyjne firmy, odbierające nam swymi poczynaniami cenne miejsce. Tylko od nas zależeć będzie czy zdecydujemy się na koegzystencję, walkę metodami rynkowymi, czy może wykorzystanie brudnych chwytów, szpiegów, mięśniaków i wysłania konkurencji na długi spacer w ognistej koronie pobliskiego słońca. Skoro już jestem przy tym ... Na sieci krążą plotki, że w ostatecznej wersji gry pojawić się ma możliwość kolonizowania pobliskich ciał niebieskich. To oznacza, że oprócz zabawy w menadżera, architekta – planistę i księgowego, przyjdzie nam się też zostać odkrywcą. Cały ten świat opisany będzie za pomocą dopracowanego graficznie, w pełni trójwymiarowego środowiska interfejsu graficznego, pełnego życia, w zadziwiającej różnorodności na tak ograniczonej przestrzeni. Jeśli ktoś oglądał „Star Trek: Deep Space Nine", ma niewielkie wyobrażenie na temat wyglądu gry. Zapowiada się niezły koktajl. Planowanie rodem z „Sim City" połączone z dużą ponoć dozą humoru, uzupełnione przez elementy rywalizacji i rozwoju naukowego a' la „Civilization". Pozostaje więc czekać i mieć nadzieję, że połapiemy się we wszystkich opcjach, które gra nam zaoferuje. **LUSIEK**

TUBYLCY

Oto trzy spośród dziewięciu występujących w grze ras Obcych:
„Gem Slugs": Uważająca się za arystokrację galaktyki rasa, przypominająca wielkie ślimaki. Choć cechuje się wielką wybrednością w wyborze miejsca zamieszkania oraz wysokimi wymaganiami, są pożądanymi przez wszystkich lokatorami. W ich ekskrementach bowiem znajduje się Turdid, wysokoenergetyczna substancja, paliwo niemal doskonałe.
„Kasvagorianie": Rasa dzielnych wojowników, idealnie nadających się do ochrony wszelkich Twych interesów. Pamiętać jednak należy o cechującym tę nację wysokim poziomie agresji, która, jeśli nie znajdzie ujścia, może okazać się obosieczną bronią.
„Mnisi Zedem": Rasa skoncentrowana na duchowej stronie życia, oddająca cześć Obstangowi, bogowi słońca. Idealnie nadają się na religijnych przywódców tłumów. Jednak w przypadku niezadowolenia łatwo wpadają w fanatyzm, a warto pamiętać, że najkrwawsze wojny toczono z religijnych pobudek... Do dyspozycji grającego pozostaje jeszcze sześć zróżnicowanych ras, każda obdarzona własnymi wadami i zaletami. Tylko od nas zależy, jak wykorzystamy je w kulturowej i etnicznej mozaice stacji kosmicznej.

„CAŁY TEN ŚWIAT OPISANY BĘDZIE ZA POMOCĄ DOPRACOWANEGO, TRÓJWYMIAROWEGO ŚRODOWISKA"



Co dwie głowy to nie jedna.

Pierwsze spojrzenie na...

SIMSVILLE

Maxis postanowił nie tylko uzależnić graczy od swych produktów, lecz wręcz zmonopolizować rynek.





DANE PRODUCENTA

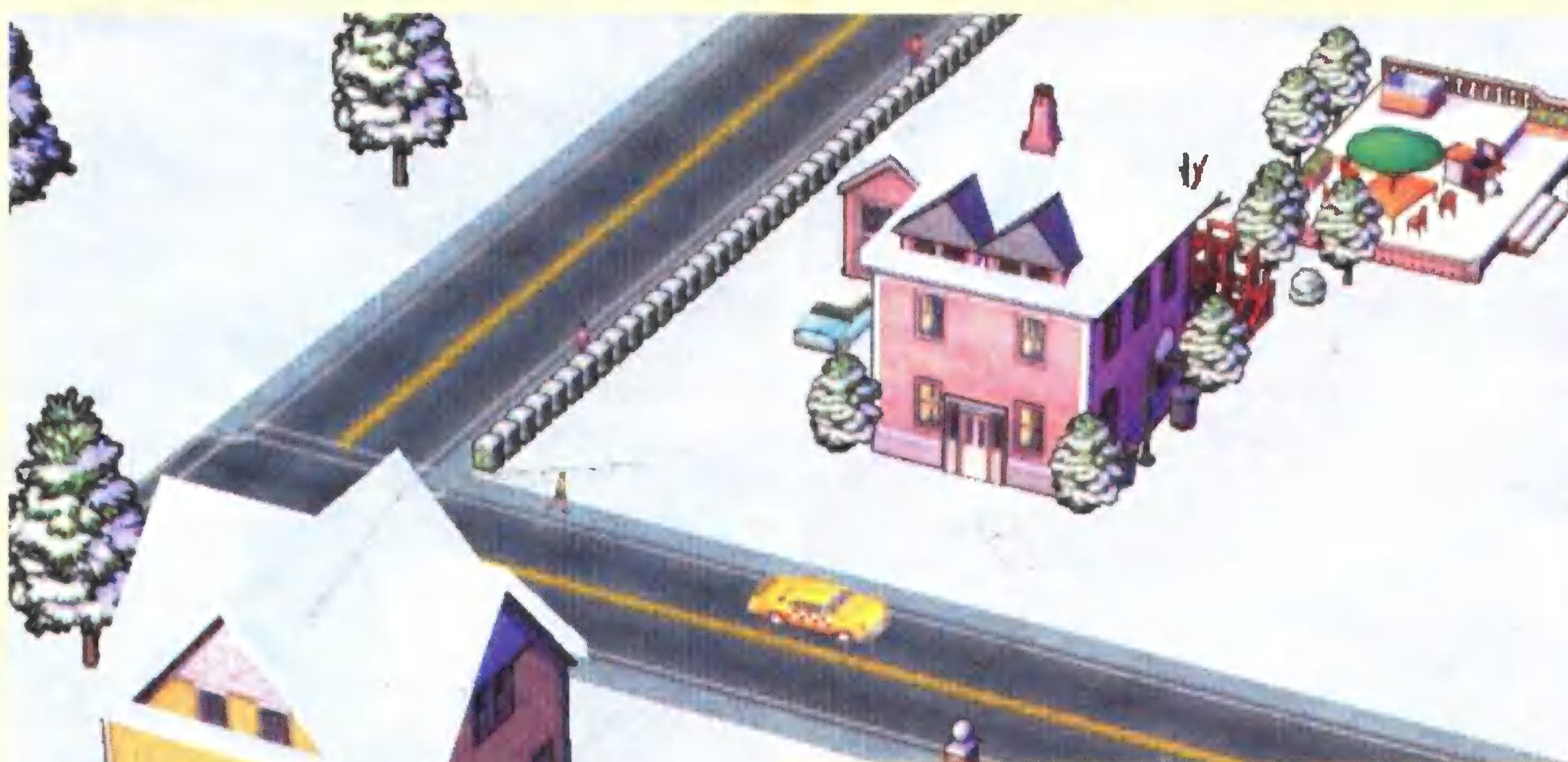
Nazwa: Maxis

Pochodzenie: Kalifornia, USA

Data założenia: Najstarsi górale nie pamiętają...

Osiągnięcia: Niewiele firm może poszczycić się dorobkiem programistycznym mogącym choć w części równać się z twórczością Maxis. Założona przez Will'a Wright'a firma, od samego początku znana była z niekonwencjonalnego podejścia do gier. Opracowała modele dziedzin życia, których odwzorowanie w grze strategicznej przeciętnemu człowiekowi zdawałoby się niemożliwe (że tylko o symulacji mrówczego mrowiska wspomnę). Kontynuując chlubną tradycję, firma szuka kolejnych wyzwań, przygotowując „Sim Universe" czy „The Sims 2".

Poprzednia gra: Cały rój gier „sim" m.in: „Sim Ant", „Sim Tower", „Sim City", „The Sims".





■ **Ostatni z domków niespecjalnie się nadaje na tę porę roku.**

SIMSVILLE STANIE SIĘ MIASTECZKIEM MARZEŃ:

- Dzięki nowej, trójwymiarowej grafice.
- Skrupulatności i dokładności w odwzorowywaniu świata.
- Możliwości importowania rodzin stworzonych w „The Sims"...
- ...i eksportowania ich do kolejnych części „Sim City".

PRODUCENT MAXIS **WYDAWCA:** ELECTRONIC ARTS **PREMIERA:** MAJ 2001



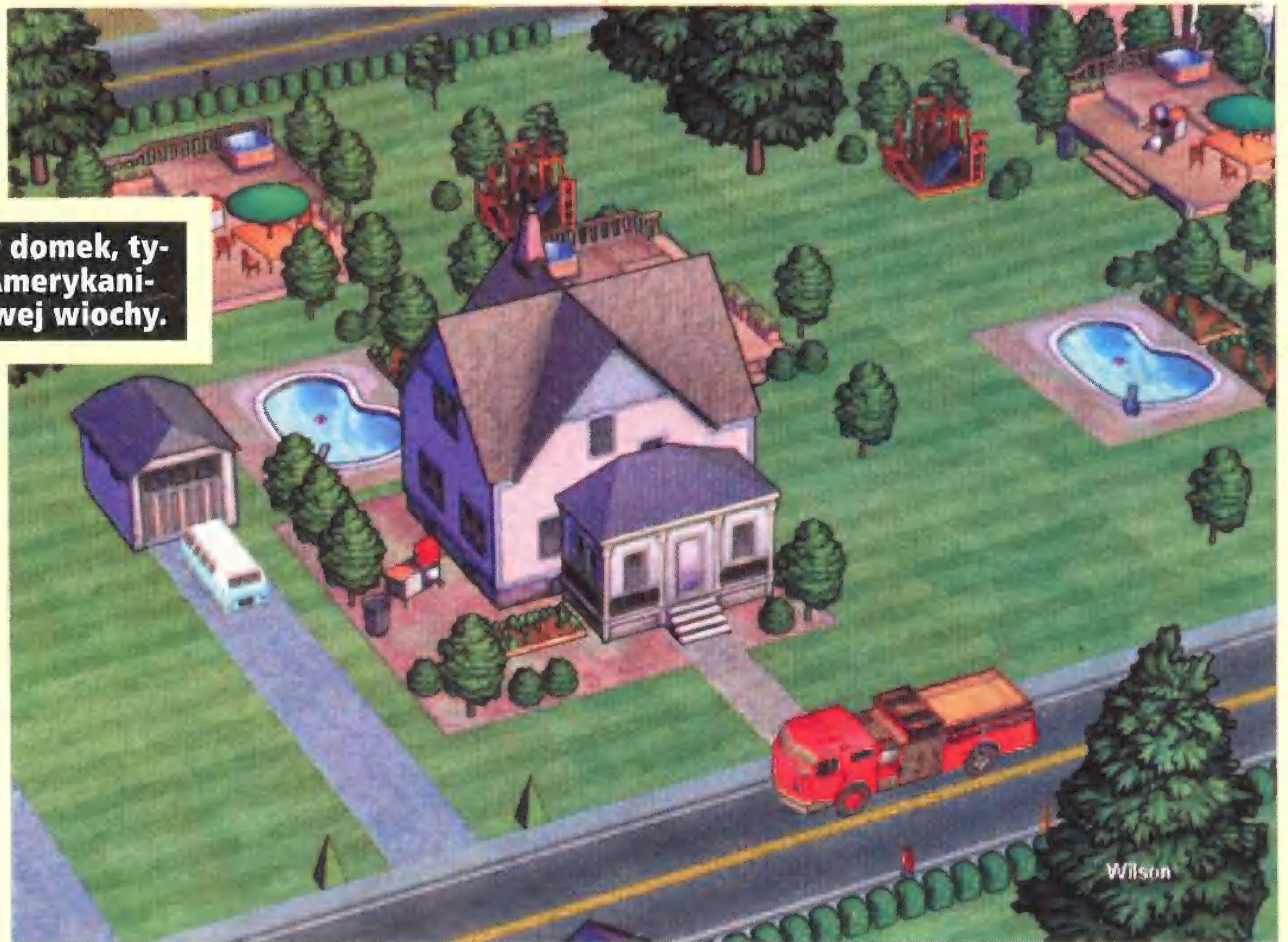
Teraz nie tylko budujemy i zarządzamy miastami, tworzymy własne rodziny, ale zaoferowano nam także stopień pośredni, nadzorowanie wzrostu i rozwoju małomiasteczkowej społeczności. „Brakujace ogniwo" ewolucji simów nazywa się „SimsVille".

Nowa polityka firmy Maxis zdaje się przynosić efekty. Na całym świecie jak grzyby po deszczu powstały kluby miłośników „The Sims". Odmienne ujęcie gry strategicznej, przybliżenie graczom kierowanych postaci i uczynienie z nich podopiecznych zaowocowało



wytworzeniem się między nimi a „simami" więzi dotąd w grach komputerowych niespotykanych. „Czemu ograniczać się do jednego nowego pomysłu", pomyśleli zapewne managerzy. Po sukcesie innowacyjnego projektu postanowiono pójść dalej. Temu celowi służy „SimsVille". "Ville" od angielskiego „Village" oznacza skupisko domów, małe społeczeństwo – ot, po prostu wioskę. Nie dajcie się jednak zmylić, człon „ville" w nazwie gry nie oznacza konieczności blokowania dróg i żądań skupu żywca, z czego ostatnio zasłynęli europejscy rolnicy. Sugeruje za to umieszczenie akcji w przestrzeni znacznie większej od „The Sims", o wiele jednak ciaśniejszej niż metropolie znane z „Sim City". Tym razem celem gracza staje się kierowanie życiem oddanej pod jego opiekę niewielkiej społeczności, przysłowiowego „Pcimia Dolnego". Jednak tylko od nas zależeć będzie dalszy los wegetującej mieściny. Prawidłowo podejmowane decyzje umożliwią przekształcenie jej w buzujący energią organizm, godzien już miana miasta. Autorzy zapowiadają wariant importowania gotowych, dopieszczonych przez nas rodzin z „The Sims". Inną miłą niespodzianką ma być możliwość eksportu naszego miasteczka jako jednej z dzielnic kolejnych części „Sim City". Wygląda na to, że postanowiono połączyć mające niewiele wspólnego gry w jedną sagę. Początki zawsze są trudne. Grę zaczynamy od znanych z „The Sims" żmudnych prac nad przygotowaniem terenu dla wielu ludzi. Musimy pamiętać, by zadbać o każdy aspekt ich egzystencji. Nawet największy pracoholik musi od czasu do czasu wyjść do baru i pobawić się z przyjaciółmi. Natomiast bezrobotny, obżerający się pizzą i zgorzkniały sąsiad trwale może obrzydzić pobyt innym mieszkańcom, powodując obniżenie popularności naszego miasteczka i odpływ ludności. Znaną już z „Simsów" metodą będziemy musieli przyglądać się zachowaniu mieszkańców naszego osiedla, by w drodze bacznej obserwacji nabrać wiedzy o ich nawykach i móc zaspokajać ich potrzeby. Jest to zasadnicza nowość w stosunku do „Sim City". Gracz wreszcie ma możliwość wglądu w problemy mieszkańców, którzy przestają być tylko liczbami w statystyce. Do naszej dyspozycji oddano środki, jakie z reguły posiada burmistrz małego miasta. Oznacza to, że nie będziemy mogli ingerować w każdy aspekt życia mieszkańców, tresując ich jak białe myszki, by nauczyli się żyć zgodnie z naszymi oczekiwaniami. Zadowolenie ludzi należy zdobyć kształtując świat wokół nich, budując szkoły, sklepy, punkty rozrywkowe itp. Dobrze zarządzane miasteczko, zamieszkałe przez szczęśliwych ludzi przyciągnie więcej lokatorów. Natomiast to pozostawione samo sobie przekształci się w najgorsze z czarnych gett Nowego Yorku.

Utrzymana została dotychczasowa forma „simu", czyli strategia czasu rzeczywistego. Znaczny „lifting" miał przejść za to wygląd gry. Wchodząc w nowe tysiąclecie odmłodniała, stając się w pełni trójwymiarową. Teraz nawet chodzące po ulicach ludziki przestały być bitmapowymi sprite'ami, zamieniając się w „simów polygonowych". Oznacza to, że masa szczegółów graficznych, cieszących oko w „The Sims" pojawi się również w „SimsVille". Podupadłe sklepy straszyć będą brudnymi szybami, zaś w lokalach dochodowych od czasu do czasu zmieni się wystawa. Każda niemal gra wydawana przez Maxis, z miejsca zyskiwała popularność i rzeszę oddanych fanów. Połączenie najlepszych cech dwóch ostatnich hitów tej firmy nie może zakończyć się niczym innym. „SimsVille" z pewnością zapełni wciąż istniejącą na rynku „simulacji" niszę, stając się kolejnym tytułem bijącym rekordy popularności wśród kreatorów wirtualnego życia, na nieco większą niż w „The Sims" skalę. **LUSIEK**



Typowy domek, typowego Amerykanina z typowej wiochy.

„WYGLĄDA NA TO, ŻE POSTANOWIONO POŁĄCZYĆ MAJĄCE NIEWIELE WSPÓLNEGO GRY W JEDNĄ SAGĘ"



DRAGON BALL (C) Akira Toriyama / Toei
漫画星 planet manga
DRAGON BALL Z
VIDEO PREMIERA ROKU !
JUŻ NIEBAWEM - TYLKO W FIRMIE PLANET MANGA !

planet manga

www.planetmanga.com.pl

Planet Manga
skr.pocztowa 74
00-954 Warszawa 84

sklep@planetmanga.com.pl

(022) 635 26 67
0 604 82 62 82

ZANIM ZAMÓWISZ - PRZECZYTAJ !!!

Do cen należy dodać koszt przesyłki :
1 kaseta/inny produkt = 8zł, każda następna sztuka = 2zł
Obliczoną w ten sposób kwotę prosimy nadać na poczcie pod nasz adres używając czerwonego przekazu ! Na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły oraz numer telefonu ! Czas oczekiwania ok. 30 dni !
Przy zamówieniu kasety i komiksu - wysyłka komiksu gratis !

Nasze kasety dostępne są również w sieci **EMPIK**, sklepach **ULTIMA** oraz księgarni **www.merlin.com.pl**

FILMY W POLSKIEJ WERSJI JEZYKOWEJ


Sailormoon R
39,90


Sailormoon S
39,90


Sailormoon SuperS
39,90


SuperS Special
39,90

HIT!

SUPER HIT !


Tenchi in Love 1
44,90


Armitage Polymatrix
44,90


Tenchi in Love 2
44,90


Singiel MIYU
29,90

PROMOCJA !

4 x SAILORMOON = 80zł !
Zamów cztery kasety z "Sailormoon", a za cały komplet zapłacisz jedyne 80zł (bez kosztów wysyłki) !!!

NOWOŚĆ !



CENA:
49,90

DragonBall Z: Odcinek specjalny
Film pełnometrażowy
Zamów już teraz !

FILMY PO ANGIELSKU

A.D.VISION

801 TTS Airbats 1 do 3 (s)	89,90/szt.
801 TTS Airbats 1 do 3 (d)	89,90/szt.
Bubblegum Crisis 2040 #1 (d)	89,90
Burn-Up W File 1 (s)	89,90
Burn-Up W File 1 do 4 (d)	89,90/szt.
Debutante Detective Corps (s)	89,90/szt.
Dragon Half (s)	89,90
Evangelion 1 do 13 (d)	89,90/szt.
Gunsmith Cats 1 do 3 (s)	89,90/szt.
Hanappe Bazooka (s) 18	89,90
Metal Angel Marie (d)	89,90
Ninja Resurrection (d)	89,90
Panzer Dragon (d)	89,90
Power Dolls (d)	89,90
Sakura Wars 1 do 2 (d)	89,90/szt.
Slayers 1 do 3 (d)	89,90/szt.
Shuten Doji 1 do 4 (d) 18	89,90/szt.
Sonic the Hedgehog (d)	89,90
Suikoden (d) 18	89,90
Street Fighter 1 do 4 (d)	89,90/szt.
Tekken (d)	89,90
Yotoden 1 do 2 (s)	89,90/szt.

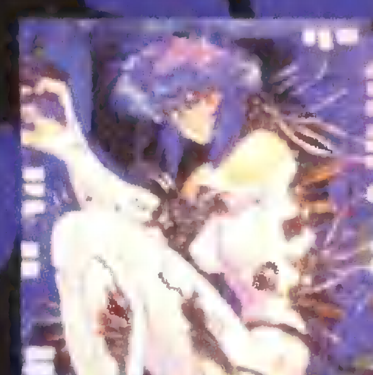
s - film z napisami, d - film z dubbingiem

MANGA ENTERTAINMENT

AKIRA	124,90
AKIRA (Coll.Edition)	179,00
Black Jack #1	129,90
Ghost in the Shell	129,90
Landlock	114,90
Macross Plus #1 do #4	99,90/szt.
Macross Plus Movie	124,90
Ninja Scroll	129,90
Patlabor 1 + 2 (pak)	169,90
Perfect Blue	129,90
RayEarth #1 do #3	94,90/szt.
Street Fighter II Movie	124,90
Ultimate Teacher	99,90
X:The movie	129,90

Pełna oferta firmy Manga Ent. na


Perfect Blue
159,90


Ghost in the Shell
169,90

DVD


Ninja Scroll
159,90

UWAGA

Anglojęzyczne kasety zamawiajcie na czerwonych przekazach !
Czas realizacji zamówienia około 30 dni !

KOMIKSY PO POLSKU

JPFantastica & Waneko

AKIRA Tom 3	15,90
AKIRA Tom 4 do 6	17,00
AKIRA Tom 7	17,00
Aż do nieba Tom 1 do 2	5,00
Aż do nieba Tom 3	7,90
Chirality Tom 2	30,00
Czarodziejka z Księżyca 1-7	9,60
Czarodziejka z Księżyca 8-14	11,90
Czarodziejka z Księżyca 15-18	12,90
Dr SLUMP Tom 1 do 7	8,90
Dr SLUMP Tom 8	8,90
Dragon Ball Tom 1	13,00
Dragon Ball Tom 2	13,00
Fushigi Yuugi Tom 1 do 2	15,00
Fushigi Yuugi Tom 3	15,00
Hasło brzmi: Sailor V Tom 1-3	12,90
Jak rysować mangę? Tom 1	27,00
Oh!My Goddess Tom 1 do 2	14,90
Oh!My Goddess Tom 3 do 6	16,00
Oh!My Goddess Tom 7	16,00
X-CLAMP Tom 1 do 2	12,90
X-CLAMP Tom 3 do 6	14,00
X-CLAMP Tom 7	14,00

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów, a nie całych kompletów serii !!!

MANGA ADV FILMS J.P.F.

POSIADAMY OFERTE FIRM:

TWOJA MANGOWA PLANETA!

ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ INTERNETOWĄ !

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

■ Sierra Studios ogłosiła, że obecnie trwają zaawansowane prace nad drugą częścią wspaniałej strategii „Homeworld". Więcej informacji spodziewajmy się po targach E3, które odbędą się już w tym miesiącu.

■ W maju na sklepowych półkach powinien pojawić się produkt firmy Infogrames pod tytułem „Independence Wars: Edge Of Chaos". Miesiąc później możemy spodziewać się czwartej części „Alone In The Dark". Najbardziej oczekiwana pozycja, czyli „Desperados" prawdopodobnie ukaże się już w maju.

■ Jedna z najwspanialszych firm developerskich, Origin, zakończyła oficjalnie swoją działalność. Znamy ją m.in. z takich serii, jak: „Wing Commander", „Ultima", „Ultima Online", „Priveteer" i wielu innych. W związku z tym zawieszone zostały prace nad sequelem „Ultima Online".

■ „Rim" to strategia tworzona przez grupę o nazwie Fishtank Interactive. Jej akcja osadzona zostanie na odległej planecie. Nasze boje toczyć będziemy na całej jej powierzchni: od lodowców do pustyń. Wszystko w trójwymiarowej i szczegółowej grafice.

■ Po, miejmy nadzieję, gorących wakacjach do sklepów uderzy program „Trade Empire" firmowany przez Eidos. To kolejna gra ekonomiczna zmuszająca nas do ruszenia mózgownicą. Tutaj będziemy się zmagać przede wszystkim z problemami logistycznymi, a więc z wydobywaniem, przetwarzaniem i dostarczaniem towaru klientom. Pojawi się kilka historycznych epok i tryb multiplayer.

■ PRODUCENT **LEGEND** ■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PREMIERA **1 KWARTAŁ 2002**

UNREAL 2





Pierwsza część tej gry, wydana w 1998 roku, wywołała w światku komputerowym spore zamieszanie. Dla jednych był to cud i objawienie, a dla innych produkt niewart dłuższego zainteresowania. Co by jednak o nim nie mówić, to trzeba przyznać, że pod względem oprawy wizualnej i wymagań sprzętowych był to wtedy prawdziwy mistrz świata. Głównie dzięki temu, program na dłużej utkwił w pamięci graczy. Obecnie trwają prace nad jego pełnowartościowym sequelem (nie jest nim przecież „Unreal Tournament"). Akcja gry umiejscowiona zostanie w tym samym „nierealnym" świecie. Tym razem jednak nie przywdziejemy więziennych szat, lecz staniemy po drugiej stronie barykady. Naszym zadaniem jest trwanie na straży prawa. Zakwaterowani na gwiezdnym statku o nazwie Atlantis, patrolujemy różne części kosmosu. Akurat w naszym obszarze dochodzi do odkrycia siedmiu nowych planet, co wzbudza zainteresowanie innych inteligentnych mieszkańców wszechświata. Każda z tych planet jest domem dla siedmiu starożytnych artefaktów. Jak nietrudno przewidzieć, po złożeniu ich w jedną całość, otrzymamy potężną broń. Musimy zatem wejść w ich posiadanie, zanim nie zrobi tego jedna z czterech innych ras. Opcja dla pojedynczego gracza zaoferuje nam 13 misji rozłożonych na 26 poziomów. Co ciekawe, każde nowe zadanie rozpoczynać będziemy z pokładu Atlantis. Pod naszą opiekę oddane zostaną trzy postacie. Zagramy więc kobitką o imieniu Aida, inżynierem Issakiem i pilotem o ksywie Ne'ban. Areny naszych zmagań to m.in.: tropikalna dżungla, tajemnicze ruiny oraz podziemny kompleks obcych. Podczas wojaży staniemy oko w oko z 24 bestiami. Tylko jedna z nich (Skaarj), pojawiła się w pierwszej części, reszta to kompletnie nowy zwierzyniec. Oczywiście główny nacisk położony zostanie na oprawę graficzną gry. Na pierwszych zdjęciach program wygląda olśniewająco. Niestety (dla większości) nowy „Unreal" optymalizowany jest pod kątem kart GeForce 3. Ledwo co niektórzy zdążyli odłożyć sobie niemałe przecież pieniądze na zakup „dwójeczki", a tu się okazuje, że w przyszłym roku posłuży ona jedynie do oglądania obrazków. No, może przesadzam, bo i na tym sprzęcie będzie można sobie pograć, ale co to za przyjemność, gdy wyłączymy większość efektów graficznych. Niestety rynek pecetowy rządzi się takimi, a nie innymi prawami. Trzeba to akceptować albo przesiąść się na konsole. Premiera gry zaplanowana została na początek przyszłego roku. To dość optymistyczne założenie, zważywszy na okres kilku lat, jaki był potrzebny na stworzenie pierwszej części. Ale przecież do odważnych świat należy. ■





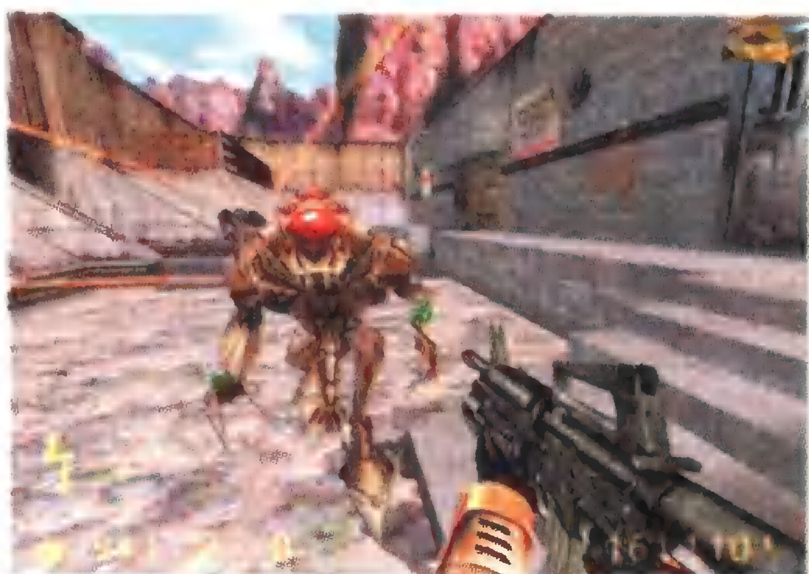
■ WYDAWCA **SIERRA STUDIOS** ■ PRODUCENT **GEARBOX SOFTWARE**

HALF-LIFE: BLUE SHIFT





Firma Sierra zapowiedziała na przyszły miesiąc wydanie kolejnego dodatku do supergiery „Half – Life". Początkowo zestaw nowych misji tworzony był wyłącznie z myślą o posiadaczach konsoli Dreamcast. Firma jednak poszła już po rozum do głowy i właściciele pecetów po raz trzeci zmierzą się z paskudnymi przybyszami z innego wymiaru. W poprzednich częściach wcielaliśmy się w postaci naukowca i żołnierza. Tym razem tajne laboratorium oglądać będziemy oczami strażnika. Za grę odpowiedzialna jest grupa o nazwie Gearbox. To właśnie oni stworzyli niezły dodatek zatytułowany „Opposing Force". Oprócz możliwości spojrzenia na całą fabułę trochę z innej perspektywy, otrzymamy także zestaw nowych broni, przeciwników oraz lokacji. Dla spragnionych zabawy przez sieć przygotowano opcję pozwalającą na grę jednocześnie 32 osób. Oczywiście nieznacznej poprawie ulegnie grafika programu. Nie spodziewajmy się jednak rewolucji. To przecież ten sam, wysłużony już engine. W zamian za to wymagania sprzętowe gry nie będą stanowić problemu dla większości z nas. ■



■ PRODUCENT **CINEMAWARE** ■ PREMIERA **2002**

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN





Robin Hood – cudowne dziecko średniowiecznej Anglii. Mimo wielkiej legendy, zbudowanej wokół tej postaci, dość rzadko mamy przyjemność gościć ją na naszych „twardzielach". Sytuacja ta ma jednak już niedługo się zmienić, a to za sprawą firmy Cinemaware. Chłopaki powracają z kontynuacją swojej gry, wydanej raptem piętnaście lat temu (co oni robili przez ten czas?)! Wcielając się w tytułowego faceta w kapturze musimy ocalić biedną Anglię przed tyranią księcia Johna. Dokonamy tego w bezpośredniej walce z jego sługami oraz poprzez udział w szeregu mini-gierek. Wśród nich znajdzie się tradycyjne strzelanie z łuku oraz jazda i walka konno. Naturalnie nie zabraknie także napadania na wypełnione po brzegi złotem karawany. Wszystko to w imię wyższych celów, wolności, pokoju, itp. Tytuł ten ma być połączeniem kilku gatunków. Oprócz elementów zręcznościowych znajdą się tutaj także wątki strategiczne i przygodowe. Ten pierwszy będzie polegać głównie na zadaniu i odpowiedzeniu sobie na pytanie – komu teraz przyłożyć? Natomiast o ten drugi zadbać ma porywająca fabuła i misternie knuta intryga. Całkiem nieźle to sobie wykombinowali. W przeciwieństwie do pierwszej części, teraz nasz Robin i jego wataha poruszać się będą po trójwymiarowym świecie. Szkoda tylko, że do premiery jeszcze szmat czasu. ■

ze świata

„Historic Rally Trophy" to krótka lekcja historii dla wszystkich wielbicieli samochodów. Gra umożliwi nam jazdę jednym z kilkunastu wehikułów, które w swoim czasie królowały na rajdowych szlakach. Oprócz ładnej grafiki, tytuł ten zaskoczy nas realistycznym odwzorowaniem warunków atmosferycznych, tworzonych zresztą w czasie rzeczywistym. Premiera gry zapowiedziana została na koniec bieżącego roku.

Strategy First poinformowało o rozpoczęciu prac nad grą ekonomiczną „Rails Across America". Cóż zatem będziemy budować? Tym razem wielkie pieniądze zarobimy na kolei. Budowę swojego imperium rozpoczniemy w sierpniu.

Firma Id Software niestety nie zademonstruje swojego najnowszego dziecka, czyli „Dooma 3" na targach E3. Szkoda. Liczyliśmy na nowe informacje i w końcu na porządne zdjęcia.

W końcu jakaś przygodówka. „Road To India" to tytuł proponowany przez firmę Microids. Jej bohaterem jest pewien studenciak, któremu porwano dziewczynę. Panna ma zostać złożona w ofierze, więc chłopak musi się raczej śpieszyć. Czy uda mu się odnaleźć swoją ukochaną, dowiemy się już pod koniec tego miesiąca.

W przyszłym roku ujrzymy w akcji projekt firmy Metropolis o nazwie „Archangel". Jest to „third-person techno-thriller horror game", dodatkowo upchany elementami RPG. Gra zostanie wyposażona w zaawansowany engine graficzny i zaoferuje nam tysiące klatek animacji. I na razie to tyle.

Niestety zawieszone zostały prace nad kolejną częścią „Harpoona". W zamian jednak na rynku ukaże się inna gra tego pokroju, a mianowicie „Destroyer Command". Dwie kampanie na Atlantyku i Pacyfiku, ponad sto jednostek, realistyczne warunki atmosferyczne to tylko część atrakcji, jakie nas czekają z końcem bieżącego miesiąca.

WYDAWCA **INTERPLAY** PRODUCENT **BLACK ISLE STUDIOS** PREMIERA **2 KWARTAŁ 2001**

TORN





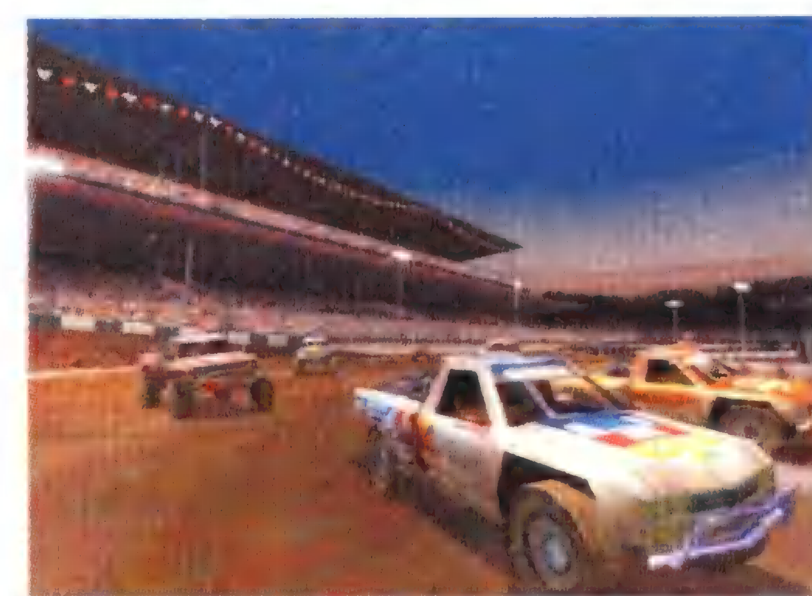
Grupę o nazwie Black Isle Studios zna każdy szanujący się fanatyk gier RPG. „Baldur's Gate", „Icewind Dale", „Planscape: Torment" czy „Fallout" to tytuły, które już na stałe weszły do komputerowej klasyki. Czas na kolejną pozycję. „Torn" to naturalnie „rolplej" z prawdziwego

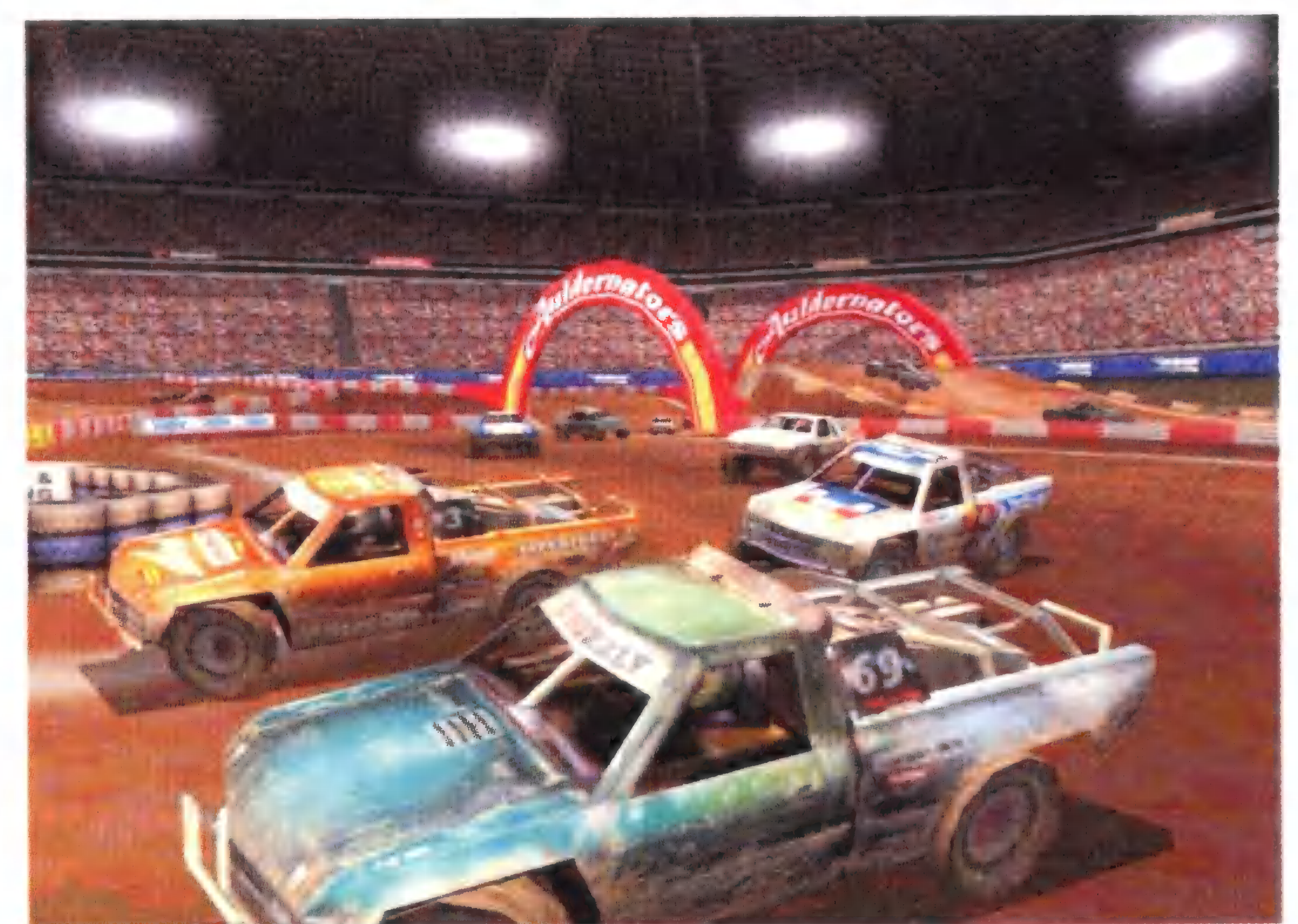


zdarzenia. Cechą wyróżniającą go spośród wyżej wymienionych pozycji jest rodzaj zastosowanej w nim grafiki. Cały fantastyczny świat przedstawiony w grze, stworzony został z tysięcy wieloboków. To wszystko dzięki engine'owi o nazwie LithTech 3.0. Pierwsze efekty pracy programistów możecie podziwiać na zdjęciach obok. Ciekawe tylko czy przypadnie ona do gustu graczom? Cała reszta pozostaje jednak bez zmian. Setki przeciwników, czary, klasy i olbrzymie obszary do zwiedzania. Gra wykorzystywać będzie real – time'ową (bee!) wersję systemu RPG o nazwie S.P.E.C.I.A.L., stworzonego na potrzeby serii „Fallout". W czarnej godzinie zawsze będziemy mogli wcisnąć pauzę i na spokojnie przyjrzeć się całej sytuacji, wydać nowe rozkazy podwładnym itp. To jednak nie jedyne podobieństwo do serii „Fallout". Interakcja z wirtualnymi postaciami (NCP) rozwiązana zostanie w podobny sposób oraz, co ważniejsze, sami wybierzemy „ścieżkę kariery". Jeśli zapragniemy być typem spod ciemnej gwiazdy i prać po gębach wszystkie spotkane indywidua, nic nie stoi na przeszkodzie. Charakter głównego bohatera i to, jak postrzegać będą go inni, pozostawiono w naszych rękach. Opcja multiplayer to zabawa dla sześciu osób. Czekamy. ■

WYDAWCA **TAKE 2** PRODUCENT **RATBAG SOFTWARE** PREMIERA **MAJ 2001**

LEADFOOT





„Leedfoot" to wyścigi wszelkiego rodzaju czterokołowców. Jak to w tego typu grach bywa, jedynym celem przyświecającym nam podczas zabawy jest linia mety. Akurat w tej pozycji nie będziemy mieli do niej daleko. Zaliczenie pojedynczego okrążenia zajmuje jakieś 50 sekund. Mimo tego że są one bardzo krótkie, obfitują w masę zakrętów, wertepów, górek i wzniesień, umożliwiających nam oglądanie okolicy z lotu ptaka. Wszystko po to, aby jazda po nich była jak najbardziej atrakcyjna. W trybie kariery,



oprócz gnębienia przeciwników, zarobimy kupę kasy na naprawy i nowy sprzęt. Po osiągnięciu większych sukcesów do naszych drzwi zapukają sponsorzy z nowym strumieniem szmalcu. Naturalnie w „Leadfoot" pojawi się opcja jazdy przez net. Tutaj zmierzy się jednocześnie ośmiu zawodników. Oprawa wizualna nie odrzuca od monitora, a nawet może przez chwilę do niego przykuć. Autorzy zwracają szczególną uwagę na tryb powtórek. Widoki z dowolnej kamery oraz możliwość zapisu replay'a do formatu avi. brzmią zachęcająco. Oby tylko nasze latające samochody nie zamieniły się w skaczące żaby. ■

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive	Wiosna
Alone In The Dark 4	Infogrames	Wiosna
Anachronox	Eidos	Maj
Arcanum	Havas	Listopad
Battle Realms	Crave	Lato
Battlefield: 1942	Digital Interactive	Jesień
Buffy The Vampire Slayer	Fox Interactive	Wiosna
C&C: Renegade	EA	Listopad
Civilization III	Hasbro	Zima
Commandos 2	Eidos	Czerwiec
Deus Ex 2	Eidos	Grudzień '02
Dinosaur	EA	Jesień
Doom III	Activision	Zima
Duke Nukem Forever	Take 2	Lato
Dungeon Siege	Microsoft	Lato
Echelon	Bethesda	Wiosna
Emperor: Battle For Dune	EA	Grudzień
Empire Earth	Sierra	Lato
Freelancer	Microsoft	2002
Halo	Microsoft	Lato
Heart Of Stone	Eidos	Zima
Heaven & Hell	CDV	2002
Hidden And Dangerous 2	Take 2	Grudzień
Incoming Forces	Rage	Lato
Independence War 2	Infogrames	Maj
Loose Cannon	Microsoft	Lato
Lotus Extreme Challenge	Virgin	Wiosna
Mafia	Take 2	Lato
Masters Of Orion III	Hasbro	Zima
Max Payne	Take 2	Lato
Morrowind	Bethesda	Lato
Myst III: Exile	Mattel	Wiosna
Nocrocide	Novalogic	Lato
Operation Flashpoint	Codemasters	Lato
Paris–Daker Rally	Acclaim	Lato
Planetside	Verant	Gwiazdka
Pool Of Radiance II	Mattel	Grudzień
Prisoner Of War	Codemasters	Wiosna '02
Project Eden	Eidos	Czerwiec
Red Faction	THQ	Lato
Republic: The Revolution	Eidos	Lato
Return To Castle Wolfenstein	Activision	Lato
Severance 2	Codemasters	Lato
Simsville	EA	Lato
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Jesień
Stronghold	GOD	Jesień
Summoner	THQ	Maj
Team Fortress 2	Havas	Lato
Tropico	Take 2	Maj
Two World	TopWare	Wiosna
Unreal 2	Infogrames	Wiosna '02
Warrior King	Havas	Lato
X–Com: Alliance	Hasbro	Lato
Zax	Reflexive	Zima
Z: Steel Soldiers	EON	Marzec
Zorro	Cryo	Wiosna

ze świata

Do grona tytułów, które wydawane są pod banderą Microsoftu, już wkrótce dołączy gra firmy Kuji Entertainment pod tytułem „Train Simulator". Pociągi, ciuchcie, wagony zarówno nowoczesne, jak i historyczne oraz wszystko czego zapragnie dusza prawdziwego kolejarza. Premiera w drugim kwartale 2001 roku.

„RuneSword II" to z kolei RPG, pod którym podpisują się firmy Shrapnel Games i Crosscut Games. Co w środku? Dwie wielkie przygody, walka na tury, 13 ras wrogów, możliwość prowadzenia rozmów. Zapowiada się ciekawie.

Firma CDV zdradziła część swoich planów. Na drugą połowę przyszłego roku szykowana jest strategia zatytułowana „Project Nomads". Natomiast w 2003 roku zagramy w należącą do tego samego gatunku grę – „America II".

Po „Earth 2150" i „The Moon Project" następną grą strategiczną firmy TopWare będzie „Earth 3". Niestety na program ten przyjdzie nam czekać przynajmniej do końca tego roku.

Znana ze wspaniałych przygodówek grupa Revolution przygotowała dla swoich fanów prawdziwą niespodziankę. W przyszłym roku na rynek trafi trzecia część z serii „Broken Sword" o podtytule „The Sleeping Dragon". Zgodnie z obecnie obowiązującymi standardami, gra wyposażona zostanie w trójwymiarową grafikę.

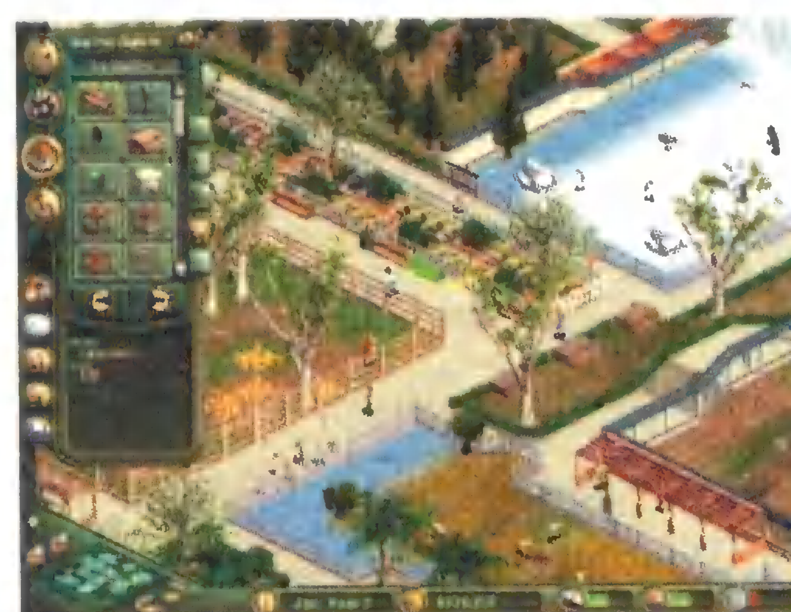
Niestety, premiera wspaniale zapowiadającego się symulatora kosmicznego „Freelancer" została przełożona na bliżej nieokreślony termin w 2002 roku. Producent, czyli Digital Anvil, boryka się z poważnymi kłopotami finansowymi. Może nawet dojść do sytuacji, kiedy tytuł ten w ogóle zniknie z afisza.

Myślicie, że „Myst III" to ostatnia część z tej serii? Otóż nie. Kolejna gra o takim tytule ukaże się na rynku za jakieś dwa lata. Co ciekawe przeznaczona, będzie do zabawy on-line.

WYDAWCA **MICROSOFT** PRODUCENT **BLUE FANG GAMES** PREMIERA **2001**

ZOO TYCOON





A to chyba jedna z bardziej ciekawszych zapowiedzi w tym miesiącu. Jak sugeruje tytuł, w swoje władanie dostaniemy ogród zoologiczny. Czas zacząć się martwić o eukaliptusy dla zakręconych australijskich misiów czy banany dla małp. Najedzone i dopieszczone zwierzaki chętniej przybijają piątki ze zwiedzającymi. A zadowoleni goście to większy przypływ gotówki. Kasa to z kolei nowe inwestycje, zakup rzadkich okazów... I tak w kółko. W grze pojawią się dwie opcje: Free Gaming i Scenario. W pierwszej z nich nasza inwencja twórcza ograniczona będzie tylko ogólnymi zasadami gry. Na naszą głowę spadnie rozwój całej infrastruktury ogrodu i dbanie o satysfakcję klientów. W tym celu udostępnionych zostanie nam kilkadziesiąt rodzajów budynków oraz przeszło 40 gatunków zwierząt, jak: słonie, małpy, zebry, żyrafy i inne pokraki. Największą liczbę klientów przyciągną do siebie najbardziej egzotyczne i zagrożone wyginięciem gatunki, np.: Panda czy Tygrys Syberyjski. Oczywiście pozyskanie takich „egzemplarzy" wymaga sporego zasobu gotówki, jak również odpowiedniego zaplecza technicznego (stworzenie optymalnych warunków rozwoju). Druga opcja to zestaw mniej lub bardziej skomplikowanych zadań. Pierwsze zdjęcia wyglądają obiecująco. ■

PRODUCENT **4D RULERS** PREMIERA **2001**

GORE





O gierce zatytułowanej „Gore" słychać już było ładny kawałek czasu temu. Później wszystko przycichło i dopiero teraz jej autorzy zdecydowali się ujawnić nieco więcej szczegółów. Po pierwsze i najważniejsze – tytuł ten należy do gatunku o nazwie „only multiplayer first person perspective shooter". O ile cztery ostatnie wyrazy są do przełknięcia, to dwa pierwsze już raczej nie. To przecież kolejny klon „Quake'a 3" i „Unreala". Czy autorzy z 4D Rules są w stanie przebić te dwa hiciory? Dopóki nie zagramy, nie możemy być niczego pewni. Gra, podobnie jak obydwa przeboje, oferuje multum giwer, zbroi i tym podobnych dupereli. Ciekawie zapowiada się natomiast galeria dostępnych postaci. Nie chodzi tu o wygląd, lecz o charakterystyczne dla każdej jednostki cechy. Każda z nich opisana zostanie przez kilka parametrów, jak: wytrzymałość, szybkość czy żywotność. Na przykład gdy za często i zbyt długo będziemy ganiać po arenie, to ta ostatnia cecha spowoduje zadyszkę naszego herosa. W ekstremalnych przypadkach „pikawa" gościa odmówi współpracy i po prostu się zatrzymamy. A więc wątek strategiczny;). Grafika prezentuje się całkiem nieźle, ale obecnie każdy tytuł, aspirujący do miana króla musi odpowiednio wyglądać. Inaczej jego genialność zostanie zauważona jedynie przez twórców. Poza tym gierka ma nawet posiadać jakąś fabułę, ale nie spodziewajmy się wielkich rewelacji. ■



■ PRODUCENT **NIKITA** ■ PREMIERA **2001**

ADAŚ I PIRAT BARNABA 2

To pozycja skierowana głównie do najmłodszych użytkowników komputerów.
Lekka i przyjemna przygodówka, pełna humoru i zabawnych sytuacji, a co najważniejsze, zupełnie pozbawiona przemocy. Tym razem nasi milusińscy odwiedzą kilka barwnych i zróżnicowanych światów, m.in.: dżunglę, sawannę, statek piratów. W swojej podróży trafią także do miejsc znajdujących się głęboko pod wodą, jak i wysoko w chmurach. Sterowanie jest wyjątkowo proste i do tego celu wystarczy jedynie myszka. Piękna i kolorowa grafika przyciągnie do monitora niejednego malucha. Poza tym gra wydana zostanie w polskiej wersji językowej. Dystrybutorem tej pozycji jest firma CD Projekt. Spod jej strzechy na naszym rynku ukaże się również inny tytuł przeznaczony dla dzieci. Będą to przygody Różowej Pantery. ■





■ PRODUCENT **RAYLOGIC** ■ PREMIERA **CZERWIEC 2001**

DARK ORE





Na bardzo interesujący pomysł wpadli goście z RayLogic. Już w przyszłym miesiącu zaproponują nam pracę w przestrzeni międzygwiezdnej, na budowie stacji kosmicznej.
„Dark Ore" to połączenie szybkiej akcji z prawdziwą strategią. Na samym początku zabawy otrzymamy pokaźną sumkę pieniędzy (jakieś 10$) na wprawienie całego przedsięwzięcia w ruch. Po zbudowaniu pierwszych segmentów stacji, dalsze surowce niezbędne do ukończenia budowy zmuszeni będziemy pobierać z okolicznych asteroidów. W miarę upływu czasu nasze zapotrzebowania znacznie wzrosną, a to zmusi nas do poszerzenia obszaru działania. W pewnym momencie na drodze pojawią się przeciwnicy. Na szczęście nasza kosmiczna struktura może zostać wyposażona w różnego rodzaju obronne zabawki, jak: tarcze, lasery, działa jonowe, elektromagnetyczne i tym podobne. Poza tym aktywną ochronę naszej bazy stanowić ma flota statków myśliwskich. Naturalnie otrzymamy możliwość osobistego przetestowania każdej jednostki. Grafika to pełny trójwymiar, całkiem efektowny zresztą. Reasumując – fajny pomysł i oby tylko autorzy nie spaprali tematu. ■



ze świata

■ „Arab–Israeli Wars" to chyba pierwsza pozycja, traktująca o wojnach toczonych na Bliskim Wschodzie. Tytuł ten to oczywiście strategia. Dostępne będą w niej cztery wielkie kampanie, bazujące na rzeczywistych konfliktach, począwszy od 1948 roku.

■ Zgadnijcie na jakim silniku śmigać będzie „Alien vs. Predator 2"? Będzie to engine o nazwie LithTech 3.0 firmy Monolith.

■ W stronę peceta zmierza superbohater, co się Spider–Man zowie. Łażenie po sufitach, rzucanie pajęczyn i walka ze światem przestępczym Nowego Yorku to część atrakcji, jakie przygotowuje nam firma Activision.

■ Simon & Schuster tworzy obecnie grę opartą na historycznym ataku Japończyków na Pearl Harbor. W tym symulatorze lotu udostępnionych zostanie nam przeszło 10 maszyn bojowych z tamtego okresu. Program pojawi się już w przyszłym miesiącu.

■ Już w przyszłym miesiącu wzniesiemy się w przestworza dzięki firmie Digital Image Desing. Nowa gra lotnicza tej grupy developerskiej to „Eurofighter Typhoon".

■ Frima Fishtank Interactive poinformowała, że ich first–person psychological thriller zatytułowany „Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth" ukaże się dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku. Tytuł ten inspirowany jest twórczością pisarza H.P. Lovecrafta.

■ Sierra zapowiedziała oficjalny dodatek do gry „Zeus" o podtytule „Poseidon". Ukaże się on na rynku w wakacje tego roku.

■ W tym samym okresie ukaże się symulator łodzi podwodnej rodem z Electronic Arts. Jego tytuł to „Sub Commander".

■ Firma Activision oficjalnie zapowiedziała wydanie drugiej części strzelaniny „Soldier Of Fortune". Środowisko gry stworzone zostanie za pomocą zmodyfikowanego engine'u „Quake 3 Arena".

■ PRODUCENT **JOOWOOD** ■ PREMIERA **2 KWARTAŁ 2001**

STING

Ciężkie jest życie zawodowego złodziejaszka.
Stresująca praca, konieczność dbania o reputację i ogólna oziębłość społeczeństwa to negatywne strony tego fachu. Są też i plusy – nienormowany czas pracy, swoboda w podejmowaniu kluczowych dla „firmy" decyzji. Wszystkie te ciemne i jasne strony życia włamywacza poznamy w gierce „Sting". Zaczynając jako mała płotka w tym interesie, naszym zadaniem będzie wspięcie się na sam szczyt zawodowej drabiny. Okazji do tego nadarzy się co niemiara. Do obrobienia czeka przeszło 70 budynków wirtualnego miasta. Oprócz tego ponad 20 przedsiębiorstw i instytucji, jak np.: bank czy fabryka żarcia. Wszystkie zabezpieczone w różny sposób: alarmy, sensory, kamery, strażnicy, mikrofony, a czasami zwykłe kłódki. Poruszanie się między budynkami ułatwi nam rozbudowany system komunikacji. W każdej chwili będziemy mogli przywołać do siebie taksówkę lub też zwinąć jeden z 50 dostępnych pojazdów. Podczas naszej kryminalnej kariery spotkamy się z kilkudziesięcioma postaciami. Część z nich zaoferuje nam nawet swoją pomoc. Wspaniale prezentuje się grafika programu. Nie naśladuje rzeczywistości, a wręcz przeciwnie, swoimi powykręcanymi kształtami przypomina, że to tylko gra. ■





■ PRODUCENT **3000AD** ■ PREMIERA **2 KWARTAŁ 2001**



BATTLECRUISER MILLENNIUM

Tytuł ten to nic innego jak sequel wydanego cztery lata temu symulatora kosmicznego pod tytułem „Battlecruiser 3000AD".
Jak pamiętacie, był to bardzo ambitny projekt, lecz niestety wyjątkowo zabugowany. Właśnie ta ostatnia cecha zaważyła na jego popularności (a raczej na jej braku). Teraz firma 3000AD, mając na swoim koncie bagaż tamtych doświadczeń, ponownie chce podbić rynek i serca graczy. Świat gry ma się składać z przeszło 250 systemów planetarnych, zamieszkałych przez 12 różnych ras. Oprócz dowodzenia potężnym statkiem kosmicznym i latania nim po całej galaktyce, będziemy mogli również lądować na powierzchniach planet. Ich eksplorację umożliwią nam specjalne terenowe łaziki. Oczywiście wszystko ma zostać odwzorowane zgodnie ze znanymi nam prawami fizyki. W grze zastosowano nowy engine graficzny. Program wygląda całkiem porządnie, choć nie spodziewajmy się jakichś wyjątkowych efektów. To zbyt obszerna gra, aby możliwe było szczegółowe odwzorowanie wszystkich obiektów. W każdym bądź razie całość przedstawiona zostanie w trzech wymiarach. „Battlecruiser Millenium" wszedł podobno w ostatnią już fazę testów, a więc lada chwila przeniesiemy się na pokład międzygwiezdnego krążownika. ■





■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ 2001**

SHEEP, DOG 'N' WOLF





Dla wszystkich miłośników kreskówek Warner Bros szykuje się obowiązkowa gra. Tytuł ten to kombinacja możliwie najwymyślniejszych sytuacji i absurdalnych pomysłów. Jest też główny cel zabawy. Jako tytułowy wilk (a raczej kojot) musimy wykraść z pewnego stadka jak najwięcej owiec. Te wełniane zwierzątka pilnowane są przez psa, Sama the Sheepdoga. Bestia jest na tyle inteligentna, że potrafi uczyć się na błędach i wyciągać z nich wnioski. Wyprowadzenie bydlaka w pole na ten sam „numer" będzie cokolwiek trudnym zadaniem. Na szczęście do naszej dyspozycji oddanych zostanie przeszło 30 specjalistycznych gadżetów, które w znaczny sposób ułatwią porywanie owiec. Znajdą się w nich najwymyślniejsze urządzenia, znane z filmów, np.: wędki, rakiety, materiały wybuchowe czy białe futro przydatne w profesjonalnym kamuflażu. Grafika niewiele odbiega jakością od tego, co widzimy w popularnej kreskówce. Kapitalnie też wygląda animacja postaci, a bieg naszego czworonoga jest po prostu mistrzostwem świata. Bardzo przyjemny, zabawny i relaksujący program. ■



ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Oto zwycięzcy konkursów z GIER KOMPUTEROWYCH 3/01

KONKURS PRO RALLY 2001

Pytanie brzmiało: „Jakie marki samochodów biora udział w rajdach World Rally Championship?" Wystarczyło podać np.: Seat, Ford, Hyundai, Peugeot, Mitsubishi, Subaru, Skoda.
Nagrody, gry „Pro Rally 2001" otrzymują:
Andrzej Konik, Wałbrzych
Piotr Sławek, Warszawa
Monika Zadrożna, Kielce
Julian Matyszak, Gdańsk
Michał Bąk, Warszawa
Marian Kalas, Sopot
Piotr Pręga, Wrocław
Przemysław Babel, Opole
Kinga Rusian, Tarnów
Adam Drega, Warszawa

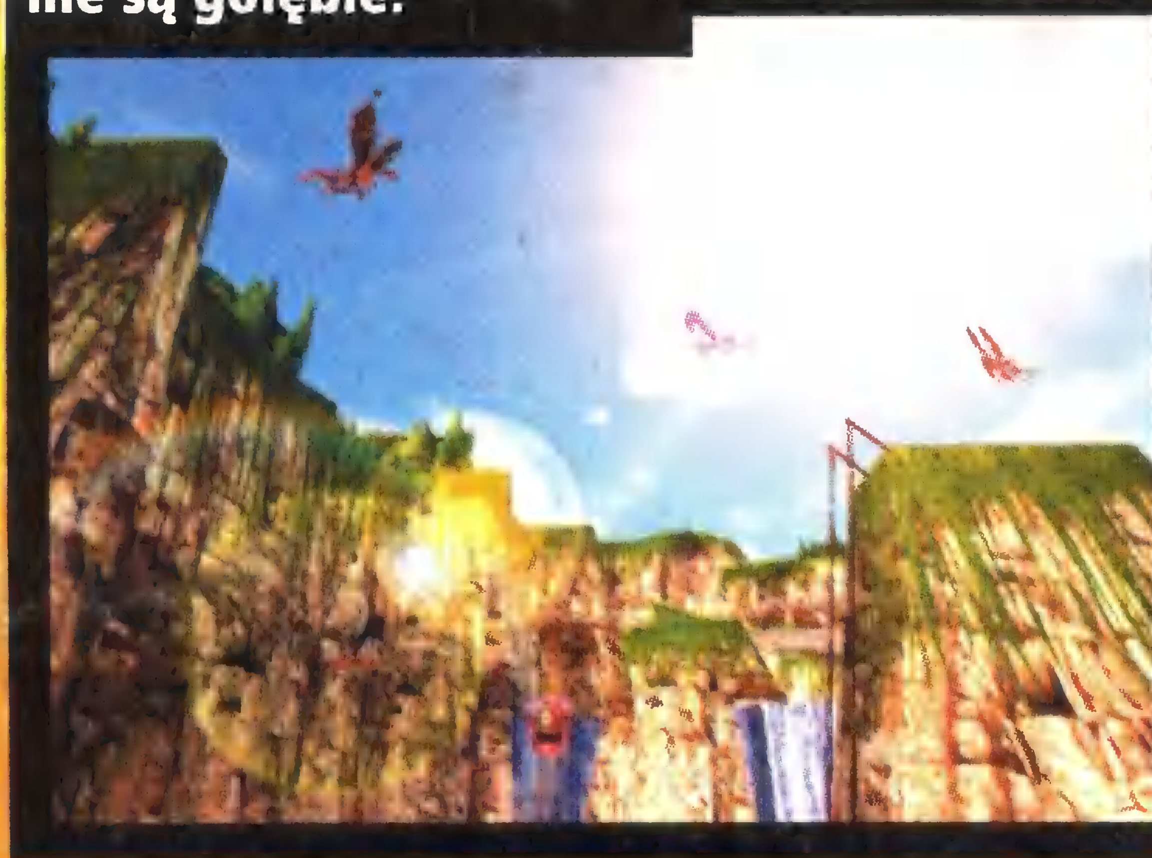
KONKURS THE SETTLERS IV

Pytanie brzmiało: „Podaj co najmniej dwie rasy, które pojawią się w najnowszym produkcie Blue Byte SETTLERS IV?"
Wystarczyło podać np.: Wikingowie, Majowie, Rzymianie, Aztekowie.
Nagrody, gry „The Settlers IV" otrzymują:
Marzena Białek, Koszalin
Zbigniew Gaca, Słupsk
Arkadiusz Duch, Warszawa
Michał Kowal, Zamość
Marek Kęcki, Warszawa
Tomasz Szajga, Bielsko
Ireneusz Pawica, Kołobrzeg
Sebastaion Koło, Warszawa
Klaudiusz Makowski, Płock
Michał Lipiński, Gdańsk

SERIOUS SAM



Panie i Panowie, ludzkość po raz kolejny znalazła się w poważnych tarapatach. Tajemniczy najeźdźcy z kosmosu pacyfikują naszą kochaną Ziemię. Dość tego, niech ten kto zdrów chwyta za broń i rusza do walki.



To wbrew pozorom nie są gołębie.



Momentami robi się wyjątkowo gorąco.

W 2104 roku społeczność ludzka staje na krawędzi zagłady. Zło przybywające z najodleglejszych zakamarków wszechświata powoli przejmuje kontrolę nad kolejnymi koloniami Ziemian. Ostatnim ich celem jest nasza rodzinna, błękitna planeta. Jedyna nadzieja tkwi w starożytnym artefakcie o nazwie TimeLock...

W ostatnim czasie strzelaniny first person perspective próbują z większym lub mniejszym skutkiem naśladować rzeczywistość. Z każdym nowym programem jego autorzy starają się wnieść do gier jakiś nowy element, coś czego wcześniej nie stworzył nikt inny. W przeważającej liczbie przypadków polega to na maksymalnym urealnieniu komputerowej rozgrywki. Zaawansowana fizyka, coraz bardziej skomplikowane algorytmy sztucznej inteligencji (w teorii) czy żyjący niezależnie od gracza świat to tylko część atrakcji, jakimi obecnie jesteśmy częstowani. Owszem takie pozycje są bardzo interesujące, lecz wymagają sporo cierpliwości i czasu od gracza. Niestety nie każdego stać na ślęczenie godzinami przed monitorem i mozolne przeszukiwanie setek skrzyń lub rozmawianie z dziesiątkami postaci. Gry stają się coraz bardziej skomplikowane i trudne. Od tego nowego trendu zamierza się odciąć grupa developerska o nazwie Croteam ze swoim tytułem „Serious Sam".

„Gra ma być prawdziwym powrotem do korzeni strzelanin fpp"

Gra ma być prawdziwym powrotem do korzeni strzelanin fpp. Kiedy myślimy o początkach tego gatunku, nasze wspomnienia od razu biegną ku dwóm najwspanialszym tytułom, czyli do „Dooma" i „Duke'a". Każdy, kto w zamierzchłych, jak na komputery rzecz jasna, czasach obcował z tymi pozycjami, przyzna mi rację, że od tamtej pory praktycznie żaden program nie oferował równie wspaniałej zabawy (no może poza „Half – Life"). Na czym polegał fenomen owych tytułów? Być może na powiewie nowości, ale także na prostocie rozgrywki. Tu wystarczyło dobrze przycelować, znaleźć przycisk czy apteczkę. Nikt nie martwił się tym, że musi coś dać, odebrać czy kupić. Giwera pod pachę i w drogę.

Właśnie taki rodzaj rozgrywki ma nam oferować program firmy Croteam. Żadnego nużącego biegania w poszukiwaniu wytrychów czy kart magnetycznych. Koniec z przydługimi rozmowami, dialogami i monologami. Akcja, akcja i tylko akcja. Setki przeciwników, broni i amunicji. To jednak nie wszystko...

Tytuł ten ma charakteryzować się swoistym poczuciem humoru. Już na pierwszych levelach co chwilę będziemy bombardowani śmiesznymi scenkami. Na przykład w jednym poziomie wychodzimy na otwarty teren. W pe-

TRYB MULTIPLAYER

„Serious Sam", oprócz typowej rozgrywki przez sieć, proponuje nam także dość nietypowe, jak na pecety, podejście do tematu gry wieloosobowej. Otóż, po wybraniu odpowiedniej opcji otrzymamy możliwość zabawy w kilka osób na jednym komputerze. Tak, tak, na podzielonym ekranie będzie mogło bawić się nawet czterech graczy. Oczywiście, oprócz walki przeciw sobie, pojawi się tryb współpracy, ale to już zależy od Was.







wnym momencie zauważamy jak zza wydmy biegnie w naszym kierunku jakaś postać. Pacjent trzyma w obydwu rękach wielkie bomby, a na dodatek przeraźliwie krzyczy. Dajemy mu szansę na lekkie zbliżenie się do naszej boskiej osoby i oddajemy strzał. Facet fantazyjnie ryje gębą w glebę, a nasz „hero" parodiując go, zaczyna się identycznie drzeć. Rozbawieni tą sytuacją i debilnością przeciwnika ruszamy dalej. W tej samej chwili zza pagórka wyskakuje ze dwudziestu podobnych gości. Tym razem to my musimy wiać. Wygląda to przezabawnie. W ogóle nasza postać odznacza się wyjątkowym poczuciem humoru. Gdy pada deszcz, nuci „Deszczową piosenkę", a kiedy ucieka przed turlającą się kamienną kulą, gwiżdże motyw przewodni z „Indiany Jonesa". Potrafi również posłać kilka celnych uwag pod adresem przeciwnika. Nie ma co, swoim zachowaniem i kulturą bardzo przypomina Duke'a.

Na osobny akapit zasługują nasi przeciwnicy. Tutaj autorzy puścili wodze fantazji. Liczba wrogich jednostek, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć, jest naprawdę przeogromna. Dosłownie na każdym poziomie będziemy spotykać nowych oponentów. Ich zróżnicowanie z pewnością nie pozwoli nam na przyjęcie jednej strategii walki. W bogatym zwierzyńcu znajdziemy jednostki fruwające, biegające i pływające, zarówno organizmy żywe jak i też futurystyczne roboty. Niektóre z nich atakują wyłącznie w dużym stadzie, a inne z kolei wybierają się na polowanie w pojedynkę. Poza tym nierzadko na jednej planszy czy komnacie liczba potworów sięga kilkudziesięciu. Robi się wtedy prawdziwa jatka, porównywalna jedynie z sytuacją z „Dooma".

Padło już kilka słów pod adresem naszych przeciwników, a więc przyszła kolej na środki zaradcze, czyli uzbrojenie. I tutaj jest podobnie. Autorzy do naszej dyspozycji oddali wyjątkowo pokaźny arsenał. Z takim zapleczem można wygrać niejedną wojnę. Znajdziemy tu klasyczne pistolety, strzelby i karabiny maszynowe, ale także pistolety laserowe, plazmowe, wyrzutnie rakiet oraz granatniki. Każda giwera przydaje się w odmiennych sytuacjach. Jedna jest lepsza na krótszy dystans, a inna sprawdza się w szybkim likwidowaniu sporej liczby wrogich jednostek. W zależności od siły rażenia, jednym celnym strzałem można czasami załatwić nawet kilku przeciwników.

Poziomy swoim stylem wykonania i klimatem przenoszą nas w odległe czasy faraonów. W „Serious Sam" biegamy głównie po olbrzymich świątyniach, katakumbach i grobowcach (często przeplatanych otwartymi przestrzeniami). Nie są one może zbytnio skomplikowane pod względem architektonicznym, ale jednak oferują sporo atrakcji. Przemierzając te starożytne miejsca, nieraz niespodziewanie wpadniemy w pułapkę. Na jednym poziomie zostaniemy uwięzieni w specjalnej klatce. Szczeliny między kratami są tak wąskie, że nie możemy się przez nie wydostać, a jednocześnie tak szerokie, że umożliwiają niektórym potworom złożenie nam wizyty. Trudna sprawa. Większość miejsc zbudowana została jednak w taki sposób, aby umożliwić nam ucieczkę przed strzałami wroga. Pełno tu zakamarków, kolumn czy posągów, za którymi można na chwilę się schować.







ZOO

Liczba przeciwników, którą proponuje nam firma Croteam, jest przeogromna. Oto tylko niewielki ułamek tego, co ujrzymy w finalnej wersji.



BEHEADED KAMIKAZE
Broń — ręczne granaty
Wytrzymałość — bardzo niska
Zagrożenie — duże

Przed Kamikaze nie można uciec. Gościu goni Cię do skutku. Jedynym ratunkiem jest „zdjęcie" go odpowiednio wcześniej.



SIRIAN WEREBULL
Broń — rogi
Wytrzymałość — mała
Zagrożenie — średnie

To wielgaśny, wściekły byk. Wbrew swojej posturze jest łatwy do pokonania. Wystarczy w momencie szarży zejść mu z drogi. Manewr ten musimy wykonać w ostatniej chwili. Gdy stoimy blisko ściany, przy odrobinie szczęścia zwierzak wyryje łbem w mur i zaliczy zgon.



MARSH — HOPPER
Broń — toksyczna wydzielina
Wytrzymałość — zerowa
Zagrożenie — niskie

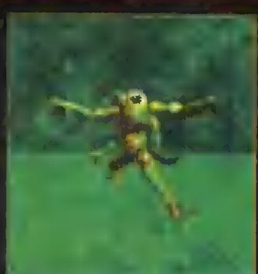
Te szkarady w pojedynkę nie stanowią praktycznie żadnego zagrożenia. Problem jednak polega na tym, że atakują wyłącznie w wielkich grupach. Gdy musimy zmierzyć się z gromadką trzydziestu takich Marshów, pojawia się mały kłopot.

ZOO, CIĄG DALSZY



BIO=MECHANOID
Broń – rakiety
Wytrzymałość – duża
Zagrożenie – duże

Ciężka do ukatrupienia bestia. Całe szczęście, że jest dość powolna. Dzięki temu z odpowiednio wielkim kalibrem w dłoni można sobie z nią poradzić.



ALUDRAN REPTILIOD
Broń – magiczne pociski
Wytrzymałość – duża
Zagrożenie – duże

Już sam wygląd wskazuje na jego potęgę. Wyjątkowo niebezpieczne są jego zielonkawe pociski. Gościu jest jednak mało mobilny, a więc można go w miarę szybko załatwić.



GNAAR
Broń – wielka paszcza
Wytrzymałość – mała
Zagrożenie – małe

W swoim czasie podobny zwierzak pojawił się w „Doomie". Potwór nie posiada żadnej broni miotającej, więc dopóki go nie dopuścimy go do siebie, dopóty nie stanowi dla nas zagrożenia.



„Liczba wrogich jednostek jest naprawdę przeogromna"

Oprócz biegania po twardym gruncie, czasami zmuszeni będziemy także zagłębić się w zalane wodą podziemia.

Oczywiście w rasowej strzelaninie nie może zabraknąć sekretnych pomieszczeń i tajemnych lokacji. Poziomy są gęsto usiane skrytkami. Czasami, ażeby się do nich dostać, trzeba gdzieś wskoczyć lub przejść po cienkim gzymsie. W większości przypadków należy jednak po prostu „opukiwać" wszystkie ściany.

Twórcy gry nie pokusili się o wykorzystanie w swoim dziele znanego już engine'u z „Quake'a" czy „Unreala". Za to sami skonstruowali od podstaw silnik opisujący stworzony przez nich świat. Charakteryzuje się on kilkoma wspaniałymi cechami. Bez problemu radzi sobie z opisywaniem wnętrz, jak i otwartych przestrzeni. Na uwagę zasługuje wspaniały system oświetlenia. Wszystkie kaganki i pochodnie, spokojnie majaczące sobie gdzieś po kątach, wyglądają niezwykle okazale. Oczywiście, w każdej chwili możemy jednym strzałem zdmuchnąć taki płomyczek. Wokół nas zapadną wtedy przysłowiowe egipskie ciemności. Rewelacyjnie prezentują się odbicia wody na ścianach i suficie. Nieraz zatrzymamy się na chwilę, aby przyjrzeć się uważnie pracy koderów. Na otwartych przestrzeniach uwagę zwracają licznie usiane drzewa. I w tym przypadku małą serią z karabinu możemy nieco



zmienić ten krajobraz. Po większej potyczce na placu boju pozostaną jedynie korzenie. Co jeszcze? Dla posiadaczy szybkich kart przygotowano 32 bitowy kolor i tekstury w wysokiej rozdzielczości. Gdy podejdziemy bliżej do jakiejś budowli, bez trudu zauważymy na ścianach wyżłobienia charakterystyczne dla skał, piaskowców itp. Podobnie ma się rzecz z piaskiem, który chyba po raz pierwszy wygląda tak bardzo naturalnie. Numerem jeden jest jednak genialnie przedstawione słońce. Promienie delikatnie przebijające się przez palmy czy otwory w budowlach na długo zapadną nam w pamięci. Tytuł ten na pewno zachwyci wszystkich swoją oprawą wizualną, chociaż nad kilkoma elementami programiści muszą jeszcze trochę popracować, np.: znikające tekstury.

Czas już chyba na małe podsumowanie. Jak widać, „Serious Sam" nie udaje, że jest grą nowatorską. Jego autorzy nie silą się na wzniosłe hasła i slogany. To po prostu porządny hardcore'owy shooter, jakiego nam od dawien dawna brakowało. **MARCIN**



Eee, czy ten mega glut to kolejny boss?

BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL



O dziecię Mordu Pana, nie odrzucaj jeszcze miecza, nie chowaj się w Cieniu! Ruszaj dalej! Rzuć wyzwanie przeznaczeniu!





Nowe czary i nowa broń przeciwko nowym wrogom i smokom.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **3 kwartał**
- Przewidywane wymagania: **P266, 64MB RAM, BG II: SHADOW OF AMN**
- Kontakt: **www.interplay.com**

Słowa te mogą brzmieć złowieszczo, jednak to tylko pozory. Zwiastują one bowiem rychłe nadejście dodatku do gry, która w 2000 roku święciła największy tryumf. Chodzi oczywiście o „expansion disk" do Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

Większości z Was nie muszę zapewne tłumaczyć, jaką grą jest „Baldur's Gate". Tym, którzy jednak nigdy o niej nie słyszeli, powiem, iż to chyba najgenialniejsza spośród produkcji z podwórka gier RPG (aczkolwiek to tylko moje, subiektywne zdanie), czyli takich, których akcja opiera się na głównej linii fabularnej, wzbogaconej o masę pobocznych „questów". Całość osadzono przy tym w wymyślonym, fantastycznym świecie (nie jest to oczywiście dokładne wyjaśnienie zasad i praw rządzących grami RPG, bo nie o to tu przecież chodzi).

DLA ZAAWANSOWANYCH

THRONE OF BHAAL okaże się znacznie trudniejszy od podstawowej wersji gry, czyli BG II: SHADOWS OF AMN, gdzie nasi bohaterowie mogli „dorobić" się około dwudziestego poziomu. Dlatego też (chociaż to tylko jeden z powodów) producenci gry przesunęli granicę punktów doświadczenia możliwych do uzyskania do 8000000, co umożliwi osiągnięcie nawet 40-go poziomu. To z pewnością okaże się przydatne w walce ze znacznie bardziej wymagającym wrogiem.

Podobnie jak „Tales of the Sword Coast" dla „BG I", THRONE OF BHAAL to kontynuacja przygód związana z drugą częścią tej wspaniałej gry. W odróżnieniu jednak od „TotSC", THRONE OF BHAAL będzie się składał z dwóch części (ukaże się na dwóch płytach). Pierwsza z nich – „add in" – jest kontynuacją przygód gracza jako dziecka Bhaala – Pana Mordu, w skład której wejdą nowe lokacje, m.in. „Watchers Keep" – bardzo rozległe lochy. Ponadto, dzięki tej części dodatku, każdy wojownik będzie miał okazję zdobycia wielu nowych rodzajów broni, złodzieje dostaną do dyspozycji nowe, zabójcze pułapki, a kapłani i magowie skorzystają z ponad 40-u świeżutkich czarów i zwojów.



Druga z części THRONE OF BHAAL, zwana „add on", rozszerzy mapę „Baldura" o nowe miejsca na południe od Amn – „Ziemie Tethyra". „ToB" zaopatrzony będzie w nowy edytor postaci, pozwalający tym z Was, którzy po przejściu podstawowej wersji gry nie zachowali „sejwów" czy eksportowanych postaci, na stworzenie nowych. Przy czym zaistnieje możliwość wyposażenia ich (już na starcie) w broń i dwumilionowy zasób punktów doświadczenia. Podczas samej rozgrywki, limit punktów doświadczenia zostanie przesunięty do 8 000 000, co pozwoli naszym bohaterom osiągnąć około 40-y poziom. Po zainstalowaniu THRONE OF BHAAL przed ukończeniem podstawowej wersji gry, gracz będzie miał dostęp jedynie do kilku lokacji, oferowanych przez ten dodatek. Jedna z nich to wspomniane wcześniej lochy „Watcher's Keep". Aby jednak dostać się do większości kluczowych miejsc, koniecznym okaże się wcześniejsze ukończenie „BG II: Shadow of Amn". Grafika gry pozostanie identyczna, jednak miał się zmienić wygląd interfejsu. Miał, ponieważ ostatecznie będzie (prawdopodobnie) wyglądał tak jak w „Shadow of Amn". Tak więc, Drodzy Gracze, nie porzucajcie oręża, nie pozostawajcie w Cieniach Amn. Oczekujcie nowych wyzwań, prowadzących do spełnienia przeznaczenia ciążącego na Was jako dzieciach Bhaala – Pana Mordu. **AR**

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Za chwilę doczekamy się „Heart of Winter" – dysku rozszerzającego „Icewind Dale." Coś dodać? Coś ująć?



Baśniowe klimaty są nieodłącznym towarzyszem gier role-playing.

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **Black Isle**
- Gatunek: **RPG**
- Premiera: **Kwiecień**
- Przewidywane wymagania: **P266, 32MB RAM, 8x CD-ROM, 600MB HDD**
- Kontakt: **www.cdprojekt.com.pl**

Właściwie, to można by dodać. Sam termin „expansion disk" mówi wiele, ale ja dokładając swoje 5 groszy zamierzam zdradzić Wam, przynajmniej z grubsza, czego należy się spodziewać po „Heart of Winter".

Otóż przede wszystkim trzeba nadmienić, iż „Heart of Winter" jest dodatkiem, z którego można korzystać zarówno przed, jak i po ukończeniu podstawowej wersji „Icewind Dale'a". Tym z Was, będących jeszcze w trakcie gry w „ID", dodatek ten zaoferuje jedynie lokacje, nie związane ściśle z rdzeniem fabuły gry, pozostawiając kluczowe miejsca niedostępnymi do momentu, kiedy gracz nie ukończy podstawowej wersji gry. „HoW" rozszerzy mapę „Icewind Dale'a" o pięć nowych, głównych obszarów, począwszy od Lonelywood – małego barbarzyńskiego obozu na północ od Kuldahar po kolejne z „Dziesięciu Miast". Ponadto, pośród tych nowych lokacji będziecie mieli okazję zdobycia, kupienia czy też odnalezienia około 60–ciu nowych czarów i blisko stu przedmiotów (80 magicznych). Jeden z tych przedmiotów to bardzo przydatna, niestety wcześniej niedostępna sakwa na klejnoty, pozwalająca na zwolnienie miejsc w ekwipunku na rzecz broni, zwojów czy innych bardziej potrzebnych przedmiotów. Dołożono również opcję znacznie ułatwiającą odnajdywanie rozrzuconych po planszy przedmiotów oraz trudnych do odnalezienia drzwi. To właściwie jest jedno z niewielu ułatwień, ponieważ sama rozgrywka w „Heart of Winter" nie będzie zbyt prosta. Szczerze mówiąc, to nie ma co się łapać za questy z nowych lokacji dopóty, dopóki nasze postacie nie osiągną co najmniej 9–ego levelu.



Potwory i postacie niezależne okażą się znacznie bardziej wymagającymi przeciwnikami, a inteligencja zarówno jednych, jak i drugich została bardzo 'podrasowana'. I tak na przykład niemożliwe okaże się wywabienie jednego z grupy kilku potworów, aby pojedynczo załatwić je wszystkie, a w przypadku takiej próby, reszta z nich natychmiast ruszy koledze na odsiecz. W opcjach gry istnieje możliwość wyboru „Heart of Fury". Dzięki niej za każdego pokonanego przeciwnika gracz otrzyma większą ilość punktów doświadczenia (oczywiście kosztem jeszcze wyższego stopnia trudności), a ponadto limit tychże punktów wzrośnie z 1.800.000 w „Icewind Dale'u" do 2.900.000 w „Heart of Winter" ułatwiając postaciom w drużynie zdobycie nawet 30–go poziomu.



W „HoW" poprawiono i ulepszono obsługę OpenGL umożliwiając tym samym osiągnięcie wysokich rozdzielczości. Oficjalnie gra będzie wykorzystywać 800x600, jednak nieoficjalnie możliwe okaże się osiągnięcie rozdzielczości nawet do 2048x1536. Grafika samej gry nie uległa zmianie w stosunku do Icewind Dale'a, no oczywiście poza możliwością uzyskania wysokich rozdzielczości. Nie da się ukryć, że „Heart of Winter" będzie spełnieniem nadziei wielu miłośników Icewind Dale'a, przedłużając przy tym przyjemność przeżywania przygód w skutej lodem krainie na północ od Kuldahar. **AR**

KSIĄŻE CZY KRÓL

ICEWIND DALE to bodaj najpopularniejsza i najlepsza gra RPG, nie licząc „Baldur'sa", wydana na rynku gier komputerowych. Znam nawet osoby, które przedstawiają ją nawet ponad samego „króla" tychże gier, czyli „Baldur'sa". Tak czy inaczej wielbiciele Icewind Dale'a z pewnością niecierpliwie oczekiwać będą „Heart of Winter" – dodatku rozszerzającego podstawową wersję tej wspaniałej gry. Ma on się ukazać już w kwietniu tego roku.





COSSACKS EUROPEAN WARS



Znam maniaka, który podczas każdej sesji gry po sieci, niestrudzenie od kilku lat namawia mnie na „Age of Empires". Teraz boję się dnia, kiedy ukaże się COSSACKS...

- Wydawca: **CDV**
- Producent: **GSC Game World**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Maj**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, SVGA**
- Kontakt: **www.imgroup.com.pl**



ENCYKLOPEDIA

Twórcy „Cossacks – European Wars" wyposażyli tę grę w swoistą encyklopedię, z której możemy dowiedzieć się wielu przydatnych informacji o stronach konfliktów, ich uzbrojeniu, budynkach i technologiach wykorzystywanych w grze. Ponadto zawarto w niej wiele faktów związanych z taktyką poszczególnych formacji wojskowych tamtych czasów i opisy ważnych bitew.









Z zapowiedzi polskiego dystrybutora – firmy IM Group wynika, że premiery gry historyczno–strategicznej COSSACKS – EUROPEAN WARS możemy oczekiwać już w połowie maja.

Kiedy po raz pierwszy usłyszałem o tej grze, sugerując się tytułem pomyślałem, że będzie to RT–esik oparty na wojnach prowadzonych niegdyś przez Kozaków z ich historycznymi wrogami. Jak się później okazało, moje przypuszczenia sprawdziły się tylko połowicznie. Faktycznie COSSACKS to RTS, ale tytułowi Kozacy są bohaterami jedynie kilku z dziesięciu pojedynczych scenariuszy i dwóch z czterech (nie liczę tu „tutorialu") „rozdziałów" kampanii. Chcąc porównać COSSACKS z jakąś inną grą z tego gatunku, na myśl przychodzi mi przede wszystkim słynne „Age of Empires", ale wyraźnie nawiązuje do rozwiązań wykorzystywanych w takich grach, jak „Warlords Battlecry" czy nawet „Red Alert". Podobnie jak (np.) w „Age of Empires", każda ze stron konfliktu (wszystkie nacje) występująca w grze, dysponować będzie kilkoma unikalnymi, dostępnymi tylko dla niej technologiami, a co za tym idzie – jednostkami. Różni się również architektura budowli każdej ze stron. Gracz będzie miał możliwość stworzenia sporej ilości struktur, oferujących masę możliwych do „wynalezienia" technologii ulepszających jednostki oraz systemy defensywno–ofensywne. Godny uwagi jest fakt, że możemy dysponować nawet ośmioma tysiącami(!) jednostek dowodzonych przez swoich oficerów. W grze, poza bitwami z udziałem Kozaków, będziemy mieli okazję uczestniczyć w konfliktach prowadzonych przez wiele innych mocarstw Europy z okresu od XVI do XVIII wieku (m.in.: Anglia, Francja, Polska, Holandia, Prusy i Rosja). Oprócz wojen prowadzonych na kontynencie europejskim, jeden z „rozdziałów" kampanii rozegra się na ciepłych morzach Karaibów (wojna hiszpańsko–angielska). Ponadto przewidziano około 85 konfliktów prowadzonych na przestrzeni tych trzech wieków, m.in. Wojnę Trzydziestoletnią, bunt Kozaków i bitwy będące konsekwencją rosyjskiej ekspansji.

Generalnie, jeżeli producenci gry nic nie zmienią w ostatniej chwili, to COSSACKS składać się będzie z 10–ciu pojedynczych scenariuszy oraz kampanii, w skład której wejdą cztery „rozdziały". Z kolei każdy z nich zawiera od 7 do 10 misji. Grę wyposażono także w tryb multiplayer i opcję „random map" (coś na zasadzie „skirmish"), gdzie gracz będzie mógł samodzielnie wybrać ilość przeciwników, poziom trudności, mapę oraz inne cechy rozgrywki. Grafika jest przyjemna dla oka, aczkolwiek nie rewelacyjna. Podobna może trochę do tej, znanej z „AoE", jednak budynki są znacznie większe.

Program COSSACKS – EUROPEAN WAR będzie z pewnością ciekawą pozycją dla miłośników RTS–ów. Początkowo nie planowano spolszczenia tej gry, ale dosłownie w ostatniej chwili przed oddaniem numeru do druku otrzymaliśmy wiadomość, że jednak lokalizacja będzie! Wszystko wskazuje więc na to, że COSSACKS może stać się godnym konkurentem dla wysoko uplasowanej w hierarchii gier tego typu – „Age of Empires". **AR**

RECENZJE

Mieliśmy trudności z zapełnieniem działu recenzji. Nic w tym dziwnego, wiosna to tradycyjnie początek posuchy. Mimo wszystko udało nam się wyłuskać i opisać kilka dobrych tytułów, ale obok nich zrecenzowaliśmy kilka tańszych gierek, które z pewnością nie mają szans na to, aby pretendować do miana gry roku. Jednak ze względu na ich cenę, znajdą pewnie wielu nabywców. W tym gronie znalazł się program o statusie Shareware – „Deluxe Ski Jump" – uczyniliśmy to po raz pierwszy, ale dla tej gry było warto. Zmienił się system ocen gier – patrz ramka obok. Ponadto obszerniejsze recenzje zyskały tabelę „Plusy/Minusy", co pozwoli w jeszcze większym stopniu wyrobić sobie zdanie o recenzowanym produkcie.

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry ani nie robimy recenzji na podstawie screenów.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę pogrywamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Każda recenzowana gra oceniana jest przez cały zespół redakcyjny.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna jest wypadkową grywalności, grafiki, dźwięku, oprawy muzycznej, oryginalności. Jednak decydujący wpływ na werdykt ma GRYWALNOŚĆ.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI





90%
TK: FATE OF THE DRAGON





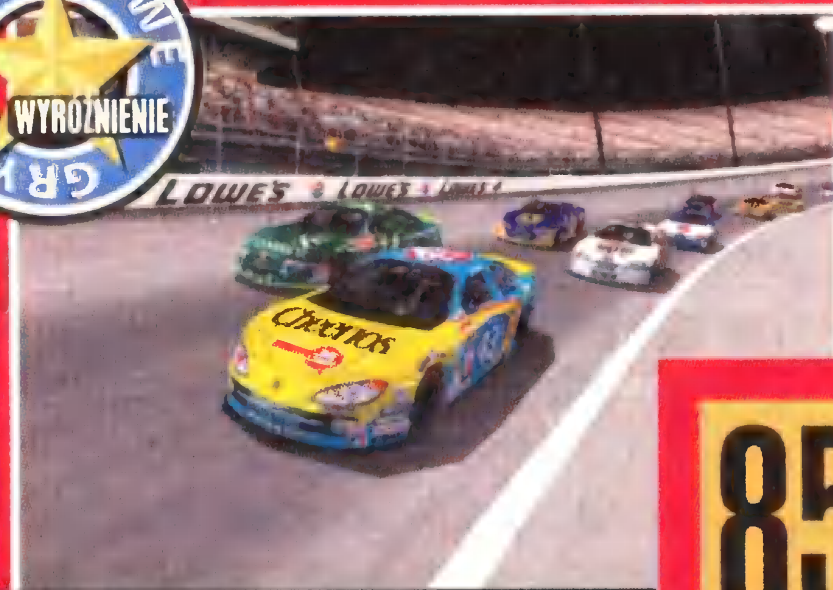
87%
FT: BofS





87%
TRIBES 2





85%
NASCAR RACING 4

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.



CHESSMASTER 8000
(GK 3/2001 85%)



BLACK&WHITE
(GK 4/2001 95%)



BLAIR WITCH PROJECT 3
(GK 4/2001 82%)

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, niedopracowana, w której aż roi się od błędów. Recenzent nie znalazł nic lub prawie nic na jej obronę. Ostrzegamy przed jej zakupem.

26–40% AMATORSZCZYZNA
Być może autorzy mieli dobre intencje, ale w trakcie powstawania gry coś wyraźnie się pokiełbasiło. Dodatkowo kiepska grafika, toporny interfejs lub bezsensowne założenia powodują, że gra nadaje się na raz, tak żeby ją obejrzeć i odstawić na półkę.

41–55% SŁABA
Wciąż można znaleźć więcej wad niż zalet, co powoduje, że kupujesz ten tytuł na własną odpowiedzialność. Na pewno ma jakieś plusy, ale posiada też sporo rażących błędów, które niestety dominują nad zaletami.

56–69% PRZECIĘTNA
Typowy średniak, który niczym szczególnym się nie wyróżnia, ale nie posiada też dyskwalifikujących go wad. Wszystko zależy od preferencji gracza – możesz tę grę polubić, albo przejść obok niej obojętnie.

70–79% NIEZŁA
Gra poprawna, bez poważnych usterek, która jednak wyróżnia się czymś w porównaniu ze średniakami. Na pewno ma swój urok, może niezłe wykonanie, ale wciąż czegoś jej brakuje, aby stać się przebojem.

80–89% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Posiada bowiem wiele cech, które stawiają ją na wysokim miejscu w swojej klasie. Już bardzo niewiele dzieli ją od wielkiego hitu.

90–100% REWELACJA
Takie produkty zdarzają się najrzadziej. Muszą posiadać wyjątkową grywalność, dobrą oprawę i praktycznie być bezbłędne – jednym słowem, na taką ocenę zasługują tylko absolutne hity warte każdych pieniędzy. Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

MasterMind (Rafał Dziduch) – fan gier strategicznych, nie gardzi również grami fpp i tpp.
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej. Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) – rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.
Pamp (Sebastian Szczepaniak) – drugi po Baronie talent w rozwalaniu gierek. Symulatory, gry TPP a przede wszystkim RPG'y to jego ulubione gatunki.

THREE KINGDOM: FA

Na ekranach naszych kin szaleje nagrodzony czterema Oscarami „Przyczajony tygrys, ukryty smok" (film ze wszech miar godny polecenia), na monitorach komputerowych próbuje się zadomowić inna opowieść o starożytnych Chinach.







Wielka draka w chińskiej dzielnicy.

- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Overmax**
- Premiera: **Kwiecień**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.imgroup.com.pl**
- Wymagania: **PII 200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Windows 9x**

Strategii czasu rzeczywistego jest ostatnio zatrzęsienie. I choć chciałbym z czystym sercem ogłosić, że oto pod postacią „Fate of the Dragon" narodził się król, to niestety nie mogę tego uczynić. Za to bez zająknięcia stwierdzam, że gra jest dobra. Naprawdę dobra. Postaram się to umotywować w poniższej recenzji.

Zacznijmy jednak od początku. „Three Kingdom: Fate of the Dragon" oparte są fabularnie na znanej w Chinach księdze pod tytułem „Romans o trzech królestwach" autorstwa niejakiego Luo Guanzhonga. I właśnie w tym kraju, w II wieku rozpoczyna się nasza historia. Był to bardzo krwawy i tragiczny okres w dziejach państwowości chińskiej. Po śmierci ostatniego cesarza wschodniej dynastii Han nastąpiło bezkrólewie. Kraj pogrążył się w chaosie i pożodze wojen domowych. Trzej potężni i możni władcy (Liu Bei, Cao Cao i Sun Quan) stanęli do walki o sukcesję po zmarłym. Fabuła gry została skonstruowana w ten sposób, że dane jest nam wcielić się kolejno w jednego z owych trzech mężów i odbyć z nim szereg bitew, potyczek oraz misji, które mają swój pierwowzór w odległych czasach. Fakt ten docenią zapewne wielbiciele historii Państwa Środka, inni zaś przejdą obok niego obojętni niczym fasolka szparagowa. Tak czy owak, tło historyczne zostało w grze wyraźnie nakreślone i autorzy wykazali w tej kwestii ogromną konsekwencję. Jej objawy widać najlepiej na płaszczyźnie graficznej. Otóż wszystkie budynki, jednostki i miasta, z którymi się zetkniemy, zostały zaprojektowane w oparciu o potwierdzone historycznie wzorce i dane z tamtego okresu. Do tej kwestii jeszcze powrócę, a teraz pora powiedzieć słów kilka o mechanizmach rządzących samą rozgrywką. Mamy możliwość rozegrania jednej z trzech kampanii, misji pojedynczych lub wieloosobowych. Dodatkowo dane nam jest pobawić się w określenie poziomu trudności, a w przypadku trybu multi w poustawianie kilku standardowych elementów (ilość graczy, sojusze itp.) Do zabawy wprowadza nas przystępny i prosty samouczek, w którym na pierwszy plan wysuwa się niski głos narratora (trzeba przyznać, że robi naprawdę dobre wrażenie). Dowiadujemy się z niego o mechanizmach rządzących zabawą i podstawowych czynnościach, które przyjdzie nam wykonać. A jest tego wcale niemało. Po pierwsze możemy pozyskiwać chłopów, którzy zadbają z kolei o zapewnienie potrzebnej ilości surowca i wznoszenie niezbędnych do dalszego rozwoju budowli. Owi chłopi zdobyli sobie moją ogromną sympatię, ponieważ nie są tak głupi, jak to często w podobnych grach bywa. Otóż dość łatwo dają się czasowo przekwalifikować, a potem grzecznie wracają do swojej „przyuczonej" funkcji. Wyjaśnię to na przykładzie. Zbudowaliśmy farmę i skierowaliśmy jej budowniczych do wyrębu lasu. Po chwili jednak okazuje się niezbędne wzniesienie kwater mieszkalnych. Możemy nie namyślając się długo zaznaczyć tylu dowolnych drwali, na ilu przyjdzie nam ochota i nakazać im zbudowanie domu. Po zakończeniu pracy nie będą stali z rozdziawionymi gębami, ale raźno powrócą do pracy przy wyrębie. To się ceni! Chłopi poza rąbanką spełniają znacznie poważniejsze funkcje. Mogą jeszcze pracować w kopalniach (wydobycie żelaza), na farmach (uprawa kukurydzy), w przetwórniach żywności (tam pozyskuje się jedzenie i wino), w stajniach (produkują konie – he, he), jak również w fabrykach maszyn bojowych (produkcja tychże). Jak widać zadań przed nimi bez liku, ale najciekawsze zostawiłem sobie na koniec. Otóż chłopi, w odróżnieniu od innych RTS–ów, mogą być przekształceni w dowolne jednostki wojskowe i, uwaga!, potem ponownie w pospólstwo, jeśli zaszłaby taka konieczność. Ten element dodaje grze niewiarygodnej głębi i nakazuje graczowi zastanowić się nad różnorodnością dróg prowadzących do odniesienia sukcesu. W sytuacji krytycznej można np. przekształcić wszystkich w łuczników i z murów miasta razić przeciwnika gradem szybkostrzelnych strzał, aby za chwilę nakazać całej populacji oddać się jakże miłej i pasjonującej pracy na roli. Tak! Muszę to wyraźnie podkreślić – ten element gry urzekł mnie jak żaden dotąd:) Idźmy jednak dalej, a skoro zaszliśmy już do wojska, pora jemu właśnie poświęcić słów kilka. Szkolić możemy trzy typy wojaków: pikinierów,

MULTIPLAYER

Choć nie było miejsca, by o tym wspomnieć w recenzji gra oferuje, rzecz jasna, tryb multiplayer. Możliwa jest zabawa zarówno przez Internet, jak i LAN, a może w niej wziąć udział 8 graczy. Można ustawić standardowo liczbę graczy, kolory, relacje z sąsiadami, ilość dostępnych złóż, mgłę wojenną, katastrofy, limit wojsk itp. Ciekawostką jest natomiast fakt, że dwóch graczy może grać po jednej stronie. W ten sposób jeden z nich zajmuje się np. rozwojem miasta, a drugi bierze na siebie kwestie militarne. Jak widać, również na tym polu autorzy pokusili się o odrobinę oryginalności!



ATE OF THE DRAGON

siepaczy i łuczników. Ponadto wspierać ich można kilkoma maszynami wojennymi, wśród których katapulty prym wiodą jako żywo! Mało tego! Każdego żołnierza możemy przyuczyć do jazdy konnej (te sympatyczne zwierzęta hoduje się niezależnie) i nakazać mu przebywać w siodle bądź też je opuszczać wedle naszego uznania. Przyznacie, że to miłe. Najważniejsi są jednak bohaterowie. Tych jest w grze ponad setka, a dzielą się na trzy kategorie. Pierwsza to nasi wodzowie (owi trzej możni panowie, pragnący zjednoczyć Chiny) – zdecydowanie najraźniejsi i to właśnie na nich trzeba mieć największe baczenie. Do drugiej grupy należą postacie specjalne, które pojawiają się w poszczególnych epizodach gry (przyjeżdża taki ze swoją świtą do naszego miasta, pogada trochę z naszym szefem i już jest pod naszą komendą) – na ich zdrowie również powinniśmy uważać. Z kolei trzecią, najliczniejszą brygadę stanowią najemnicy. Ich pozyskujemy dopiero po wybudowaniu odpowiedniej siedziby. Goście przybywają tam raz na miesiąc i mając kasę możemy zatrzymać ich na dłużej. Każdy z bohaterów jest jednostką specjalną i jako taka dysponuje po pierwsze większą siłą niźli zwykli woje, specjalnymi umiejętnościami (często, gęsto czarami) oraz parametrami, jakich nie powstydziłby się bohater rasowego RPG–a. Są bowiem opisani przy pomocy kilku statystyk (takich, jak: siła, obrona, atak, lojalność itp.), które mają mieć decydujący wpływ na ich poczynania. I tutaj dochodzimy do pierwszej zagadki (nie udało mi się jej niestety, wyznaję to z bólem, rozwikłać). Autorzy „Fate of the Dragon" stworzyli bowiem cały system nagród i wyróżnień, który powinien podnosić umiejętności i parametry bohaterów. Niestety śmiem twierdzić, że jego działanie nie sprawdza się lub jest tak użyteczne jak mechaniczny otwieracz do piwa. Możemy przydzielać bohaterom prestiżowe funkcje (a jest ich bez liku) lub nagradzać ich trudy brzęczącą monetą (tej niestety zazwyczaj brakuje), ale wpływu na ich poczynania to nie wywiera. Nigdy, powtarzam nigdy, żaden bohater nie zdezerterował z mej armii ani nie zauważyłem u niego żadnych oznak niepokoju z powodu nie przydzielenia mu funkcji lub nie nagrodzenia złotem. Niemniej pomimo tej niekonsekwencji, jednostki specjalne przydają się bez dwóch zdań i należy z nich korzystać. Tym bardziej, że... no właśnie. System walk nie do końca jest w „Fate of the Dragon" taki, do jakiego przywykliśmy. Zajmijmy się zatem teraz tą stroną gry.

„Prawda jest bowiem taka, że grafika powala na kolana"



Jak impreza, to impreza.

Po pierwsze poszczególne misje nie są rozgrywane na jednej mapie, ale co najmniej na trzech. Otóż: gdy jesteśmy w mieście, mamy jedną mapę, kiedy zaś z niego wyjdziemy, zobaczymy mapę całego obszaru, na której może być kilka miast i kilkanaście wiosek. Każde miasto to dodatkowa mapa, wioski zaś można podbić, aby ich mieszkańcy płacili podatki (zdecydowanie polecam!). W ten sposób teren naszych działań został efektywnie powiększony. Mało tego. Każda mapa miasta składa się z dwóch mniej więcej równych obszarów. Pierwszy to droga, lasy i takie tam zwykłości. Druga to miasto, gdzie stawiamy budynki i którego musimy bronić do ostatniej krwi. Możemy w tym celu wykorzystać mury i zamykaną bramę, broniącą dostępu niepowołanym. Pozostaje jeszcze jedna kwestia, która ponownie podnosi poprzeczkę i sprawia, że gra staje się bardziej interesująca. Aby nasze jednostki pozostawały w dobrej formie, musimy im zapewnić dwie rzeczy. Po pierwsze trening (będą musiały na pewien czas wracać w obręby rodzimego miasta, a poziom wyszkolenia wzrośnie), po drugie jedzenie (tu znowu przydadzą się chłopi którzy dostarczą żywność na własnych barkach lub przy pomocy koni). Można również, a właściwie jest to wskazane, pokusić się o wybudowanie na mapie głównej obozu wojskowego (lub nawet paru), gdzie nasze jednostki mogą stacjonować i uzupełniać zapasy. To również nowy element, nie znany z gier podobnego typu. Jak widać, pod względem militarno-gospodarczym „Fate of the Dragon" prezentuje się nadzwyczaj bogato i wprowadza nową jakość do skostniałego nieco gatunku RTS–ów. Rozpisałem się jednak o walorach czysto użytkowych, pomijając głębokim milczeniem walory estetyczne. A i tu również mamy co podziwiać. Prawda jest bowiem taka, że grafika powala na kolana. Wszystkie budynki zostały odwzorowane z niesamowitą dbałością o szczegóły. Doskonale widoczne są wszelkie ornamenty i zdobienia. Również wojsko zostało przedstawione w całej swej krasie. Nie sposób pomylić wojaków, widać ich uzbrojenie, szaty i wszystkie elementy ekwipunku. Także świat gry (przedstawiony bez modnego dziś trzeciego wymiaru) jest sympatyczny. Drzewa falują na wietrze, drogi zasnuwają tumany kurzu, a woda iskrzy się w słońcu. Wszystkie animacje postaci można podziwiać przez długi czas i nie czuć się znużonym. Pod tym względem gra prezentuje się wprost doskonale. Udźwiękowienie również nie pozostawia nic do życzenia. Niskie głosy bohaterów podkreślają natomiast tło historyczne i rangę wydarzeń, w jakich uczestniczymy. Po prostu bajka!

Do tego kociołka pochwał, który w pocie czoła wysmażyłem, zmuszony jestem dodać nieco dziegciu. Niestety wszystkie zarzuty mają dość poważny charakter. Po pierwsze misje nie są zbyt zróżnicowane, co powoduje niejakie znużenie po dłuższej zabawie. Niby poszczególne kampanie nastawione są na nieco inne typy rozgrywki (w jednej ważna jest np. obrona, w innej atak), ale zasadniczo wszystko kręci się wokół oklepanego tematu: wybij wroga co do nogi. Druga kwestia związana jest z pierwszą. Otóż okazuje się, że dziewięćdziesiąt procent misji możemy wygrać stosując jeden schemat. Powolna rozbudowa we własnym zamku, wzmocnienie obrony, produkcja dużej ilości wojska, atak na wroga. Ludzie!!! Poprzez to ciągle wykonuje się te same czynności! Kolejny zarzut dotyczy kompletnego braku zróżnicowania w kwestii wojska i wymyślanych technologii (a ich lista jest pokaźna!). Tak – nie pomyliłem się. Każda ze stron (pomimo szumnych zapowiedzi autorów!) wygląda tak samo i dysponuje tymi samymi technologiami, wynajdowanymi w identyczny sposób. Rozumiem, że realizm uszczupla nieco możliwości wyboru, ale żeby aż tak? Osobiście nie spodobało mi się jeszcze kilka kwestii, które znajdziecie w ramce obok, ale myślę, że za te trzy autorom należą się ostre słowa reprymendy! Stworzyli naprawdę bardzo przyzwoitą, niezwykle grywalną i co najważniejsze wciągającą grę, ale zawalili bardzo poważne kwestie. Stąd właśnie wzięły się moje rozterki, które nie pozwoliły mi nazwać we wstępie „Fate of the Dragon" nowym królem RTS–ów, ale okrzyknąć go jedynie księciem. Tym niemniej żaden strateg rzeczywisty :) nie powinien przejść obok „Trzech królestw" obojętnie, bo jest to naprawdę gra wysokich lotów i można z nią spędzić długie godziny.

MASTERMIND

PLUSY

- Ogromne mapy pozwalające na stosowanie wymyślnych taktyk.
- Mnogość technologii i usprawnień do wynalezienia.
- Przejrzysty interfejs i intuicyjne sterowanie.
- Duża doza realizmu.
- Walory edukacyjne.

MINUSY

- Niemożność budowania poza miastem.
- Brak wyraźnego zróżnicowania trzech nacji pod względem broni, technologii, ubioru.

KILKA RAD

1. W każdym momencie możesz nacisnąć spację, aby zapauzować grę. W tym trybie możesz jednak wydawać4. rozkazy i zlecać produkcję.
2. Każdy z budynków funkcyjnych staraj się obsadzić maksymalną liczbą pracowników.
3. Pamiętaj, że wrota miasta można dodatkowo wzmocnić żelazną kratą.
4. Korzystaj z opcji dyplomatycznych i handlowych. Możesz w ten sposób zdobyć sojuszników lub zapewnić sobie dodatkowe partie surowców
5. Grupuj jednorodne jednostki w oddziały.
6. Uważaj na Swoich bohaterów. Zdobywają doświadczenie, które często może pomóc. Głupio byłoby ich zatem tracić zbyt szybko.

Za: Wykonanie, klimat, bitwy.

Przeciw: Monotonne misje, brak zróżnicowania stron konfliktu.

ALTERNATYWNE Age of Empires 2

Mimo kilku poważnych wad, gra przypadła mi do gustu, bo ma to coś...

WERDYKT 90%

FALLOUT TACTICS: BR

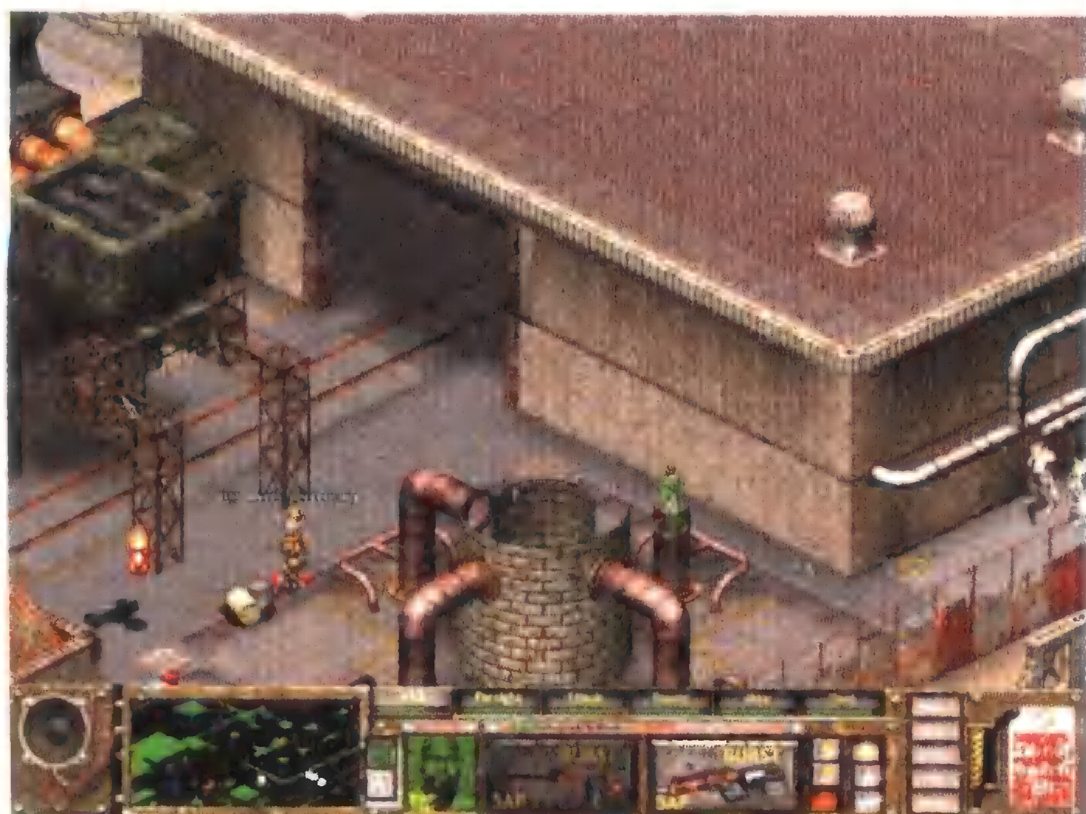
Przed Wami nowe wcielenie „Fallout'a". Czy jednak takie całkiem nowe? Przekonajmy się na własne oczy...

- Wydawca: **Interplay**
- Producent: **14 Degrees East**
- Premiera: **16 Maj**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.fallout.cdprojekt. com**
- Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, Win9x, DirectX 7, 750 MB HD**



Przyznam się, że zawsze fascynowała mnie przyszłość. Zawsze chciałem wiedzieć, jak potoczy się historia ludzkości i czy znajdę w niej swoje miejsce. Wbrew pozorom nie znamy dnia ani godziny. Wciąż nie wiem czy za chwilę nie zamienię się w zbiór luźnych atomów wraz z komputerem, przy którym siedzę i mieszkaniem, gdzie egzystuję. Mogę domniemywać, że nie tylko mi takie myśli chodziły po głowie. Najwyraźniej autorzy przedstawianej gry także wzęli to pod uwagę. I trzeba im przyznać, że były to raczej czarne myśli.

Już pierwsza część gry „Fallout" przedstawiała mało optymistyczną wizję przyszłości. Po wielkiej wojnie atomowej Ziemia stała się niegościnną i pozbawioną uroku planetą. Większość obszarów zajmowały jałowe pustynie i



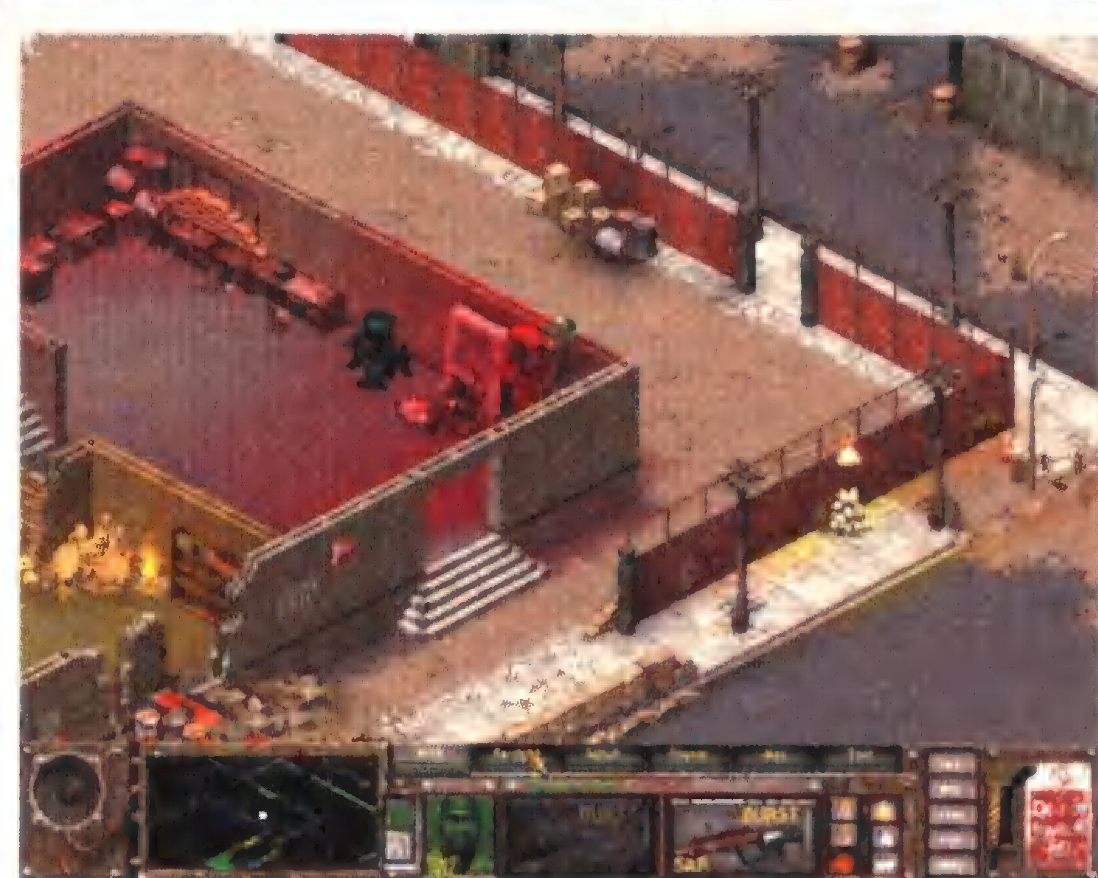


Jesteś jedyną nadzieją Bractwa Stali!



„Tak więc graczowi najpierw daje się nadzieję, że może gra jest nieliniowa, a chwilę potem ją odbiera."

ruiny miast. Resztki ludzi schroniły się w tych pozostałościach starając się przeżyć w maksymalnie niesprzyjających warunkach. Brak świeżej wody, nie napromieniowanego jedzenia i czystego powietrza to najmniejsze zmartwienia, jakim musieli stawić czoła. Znacznie gorsze były zastępy mutantów atakujących wszystko co żywe czy gromady bandytów chcących zaprowadzić nowy porządek. W takich warunkach toczy się także opisywany właśnie „Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel". Wśród ocalałych ludzi najszybciej po wojnie otrząsnęli się ci z tytułowego Bractwa Stali. Zamknęli się w wielkich fortecach i zaprowadzili rządy twardej ręki, w nadziei na zjednoczenie całej ludzkości. Zbierali ocalałych i tworzyli potężną armię, odizolowując się od słabych i pozostawionych samym sobie obywateli. Nie wszyscy w bractwie zgadzali się na takie postępowanie. Grupka buntowników po-



stanowiła porzucić bezpieczeństwo i dać ochronę pozostałym ludziom na świecie. Twoim zadaniem będzie właśnie pokierowanie tą grupką. Co prawda najpierw wcielasz się w rolę początkującego żółtodzioba, ale z czasem dostaniesz pod Swoje władanie większą grupkę podwładnych. Wówczas Twój wpływ na fabułę znacznie się zwiększy.

Sam sposób rozgrywki może wydawać się z pozoru trochę nużący, bowiem dostajemy się na odprawę przed misją, po czym mamy do wyboru jedną lub czasem dwie. Problem je-



PUDEŁKO PEŁNE NIESPODZIANEK



Nie chciałbym być posądzony o kryptoreklamę, ale duże brawa należą się firmie CD Projekt za sprzedaż opisywanej gry. Za cenę 99 zł dostajemy nie tylko najnowszą, polską wersję gry na 3 CD, ale także... dwie poprzednie części ("Fallout" i „Fallout 2") po angielsku. To jeszcze nie wszystko – w tym samym pudełku znajdziemy kolejny krążek z misjami do „Fallout Tactics' i podręcznik mistrza gry do „papierowego" „Fallout'a". Jedyną rzeczą, na którą można ponarzekać, jest odległa data premiery, tzn. połowa maja, ale w takim wypadku chyba warto trochę poczekać. Oby wszystkie gry były tak wspaniale wydawane...

OTHERHOOD OF STEEL

Nikt z nas nie chciałby żyć w świecie przedstawionym w FT:BOS. A może się mylę?

ODROBINA HISTORII

Opisywana dzisiaj gra jest spadkobierczynią poprzednich tytułów z serii „Fallout" (możecie ich zakosztować, bo są umieszczone w pudełku z grą). Co prawda grafika jak na dzisiejsze czasy jest fatalna, ale grywalność pozostała bardzo duża. Dla wielu graczy druga część tej serii do dziś pozostaje niedoścignionym wzorcem, jeśli chodzi o RPG. Przyznam się, że mnie także bardzo przypadł do gustu system zastosowany w tamtych programach – połączenie gry przygodowej z RPG i strategią gwarantuje niesamowite doznania. Podejrzewam, że gdyby F2 wyglądał tak jak obecna tu gra, to dostałby z 95%. Ale to tylko gdybanie...



PLUSY

- Dokładna i dopieszczona grafika
- Długość gry
- Ogromna liczba gatunków i rodzajów broni
- Trzy tryby rozgrywki
- Klimat „Fallout'a"
- Cena
- Skład zestawu
- Lokalizacja

MINUSY

- Rwanie się grafiki
- Niewielka interakcja z otoczeniem
- Wymagane dużo miejsca na HD (do 1,7 GB)
- Data polskiej premiery
- Schematyczność niektórych misji

dnak w tym, że po przejściu jednej z nich i tak musimy ukończyć także tę drugą, aby posunąć się dalej w fabule. Tak więc graczowi najpierw daje się nadzieję, że może gra jest nieliniowa, a chwilę potem ją odbiera. A szkoda, bo pewna doza niewiadomego na pewno by się w tym momencie przydała.

„Zgodnie z duchem czasu oprawa graficzna uległa poprawie od „Fallout 2", dzięki czemu możemy teraz skalować obszar gry, zwiększać ilość szczegółów, a także podwyższać i obniżać rozdzielczość."

Warto też wspomnieć o sposobie poruszania się w grze. Opiera się on mniej więcej na tym samym schemacie, co w poprzednich grach spod znaku „Fallout'a". Masz więc mapę i poruszasz się na niej z jednego miejsca do drugiego. Tym razem po każdej wykonanej misji wracamy do bazy, zaś po kilku ukończonych zadaniach, ścieżka fabularna narzuca nam zmianę bazy. W międzyczasie (czyli przechodząc pomiędzy lokacjami) zdarzają się losowe walki z mutantami, zbójami lub zdziczałymi zwierzętami. W większości przypadków można je sobie odpuścić, ale gdy masz chwilkę czasu, warto pokonać przeciwników, bo zawsze uda się zyskać odrobinę cennego doświadczenia. Wracając do baz, są to miejsca, gdzie możemy załatwić sobie większość spraw związanych z naszą drużyną. To tu przede wszystkim będziemy dostawać co jakiś czas nowych rekrutów, jak również znajdziemy najważniejsze budynki gospodarcze. W „chatce" medyka zakupimy różnego rodzaju medykamenty, leki i narkotyki, a czasem także jedzenie itp. Z kolei w budynku handlarza staniemy przed ogromnym wyborem sprzętu bojowego. Zaczynając od zbroi, a kończąc na broni i amunicji. Warto zatrzymać się przy tych ostatnich. Otóż jedną z niewątpliwych zalet opisywanej gry jest niesamowita wręcz różnorodność uzbrojenia. Najpierw znajdziemy kilka rodzajów broni białej, czyli noże, kastety, topory, tasaki, maczety, piły, a nawet tzw. „tulipanki". Potem mamy całą masę broni krótkiej (pistolety, rewolwery – każdego po kilka rodzajów), a także pistolety automatyczne (Uzi, H&K i masa innych). Nie można też zapomnieć o dużej różnorodności karabinów. Poczynając od tak popularnych obecnie M-16 czy Kałasznikow'ów, aż po maszyny typu M-60 i Vulcan. To jeszcze nie wszystko – jest wyrzutnia rakiet (można ładować w nią różne typy rakiet), granatnik oraz cała masa broni energetycznej (laserowej i plazmowej). Nie zapomniano też o strzelbach (snajperskich i krótkich), granatach ręcznych, minach i bombach, koktajlach Mołotowa oraz wielu innych. Można chyba śmiało powiedzieć, że trudno w „Fallout Tactics" znaleźć broń (zarówno z prze-

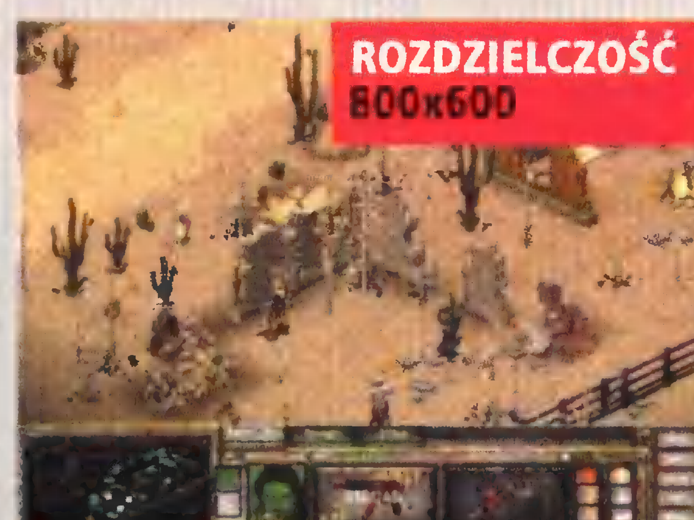




OGRANICZENIA SYSTEMOWE

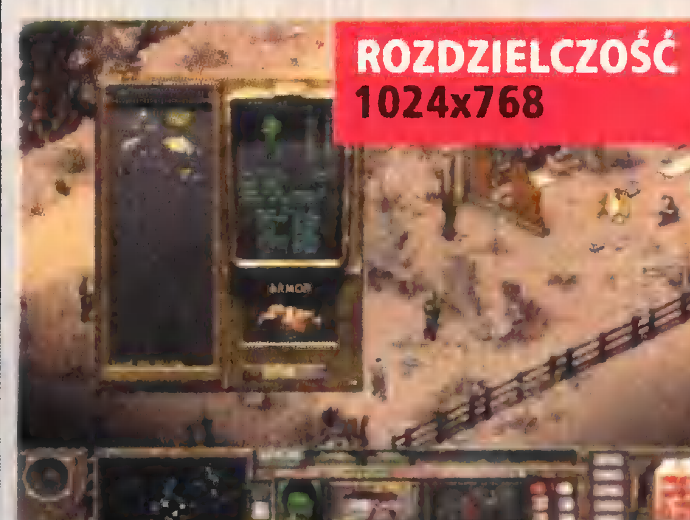
Jak „Fallout Tactics" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 466, 128 MB RAM, GeForce**



Werdykt: **Gra niestety skacze przy większej ilości detali i wyższej rozdzielczości. Wszystko przez grafikę 2D.**

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256 MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: **Gra nadal nie chodzi płynnie. Przy przesuwaniu ekranu i ostrzejszych potyczkach potrafi „szarpnąć".**



szłości, obecnych czasów, jak i przyszłości), jakiej autorzy nie zawarli w swojej produkcji. To naprawdę niesamowite, bo każdy może zebrać zestaw swoich marzeń. Przewidziano nawet możliwość jazdy czołgiem i strzelania z działa, co daje dodatkową moc rażenia. To ogromny plus dla wszystkich graczy, lubujących się w odkrywaniu nowych pukawek i testowaniu ich w akcji. W grze większość sprzętu zdobywamy na przeciwnikach (po jego śmierci można podejść i przeszukać jego zwłoki), ale często przyjdzie nam także skorzystać ze wspomnianego wcześniej sklepu. Ciekawostką jest także system monetarny w grze. Podstawą są oczywiście zwykłe pieniądze (wyglądają jak amerykańskie dolary), ale wielokrotnie przy zabitych przeciwnikach znajdziemy woreczki z... „otwieraczami" od puszek (no wiecie, takie metalowe „zawleczki", które można oderwać po otwarciu puszki z piwem). Po przybyciu do sklepu możemy je wymienić na prawdziwą walutę i przeznaczyć na kupno jakichś przydatnych przedmiotów.

„Wizja świata po zagładzie nuklearnej jeszcze nigdy nie była tak rzeczywista i przerażająca."

Pisząc o FT nie można nie poświęcić akapitu na jej oprawę. Zgodnie z duchem czasu oprawa graficzna uległa poprawie od „Fallout 2", dzięki czemu możemy teraz skalować obszar gry, zwiększać ilość szczegółów, a także podwyższać i obniżać rozdzielczość. Tu jednak pojawia się najważniejszy problem – wydajność. Ponieważ grafika to płaskie, animowane sprite'y 2D, więc obecność nawet najmocniejszego akceleratora na niewiele się tu zdaje. Ogromna liczba szczegółów wyświetlanych przy rozdzielczości 1024x768 sprawia, że animacja dość często skacze przy przesuwaniu ekranu czy „ostrzejszych" potyczkach. Nie jest to może jakość bardzo uprzykrzająca rozgrywkę, ale wyraźnie negatywnie wpływa na odczucia gracza. Sprawia bowiem wrażenie niedopracowania całości. Na pewno jednak nie można mieć żadnych zastrzeżeń do artyzmu, z jakim wykonano grę. Wizja świata po zagładzie nuklearnej jeszcze nigdy nie była tak rzeczywista i przerażająca.

Na koniec warto jeszcze napisać kilka słów na temat samego sposobu rozgrywki. Tu postanowiono iść na pewien kompromis, dzięki czemu zastosowano dwa sposoby rozgrywania akcji. Pierwszy, z podziałem na tury znamy z poprzednich części gry (gdy spotykamy przeciwników, walka staje się strategią turową z punktami ruchu potrzebnymi do wykonania każdej czynności). Drugi to nowsze rozwiązanie, które daje szersze możliwości planowania, ale wymaga jednocześnie większej koordynacji i zręczności, polega na sterowaniu oddziałem na zasadzie „uzupełnianych punktów ruchu". Nie uświadczymy tu podziału na tury, ale wciąż musimy liczyć się z koniecznością obserwacji paska punktów ruchu. Trudno powiedzieć, który sposób jest lepszy. Na pewno zarówno jeden, jak i drugi ma swoje wady i zalety i pewnie każdy z nich znajdzie zwolenników i przeciwników. Ja osobiście wolę ten pierwszy (chyba z racji przyzwyczajenia), ale mój brat całkiem sprawnie radzi sobie z tym drugim, gdyż jest bardziej dynamiczny i spektakularny.

Cóż mogę napisać w podsumowaniu? „Fallout Tactics" jest zdecydowanie udaną grą, posiadającą sporą głębię, ale niestety nie ustrzegła się kilku drobnych wpadek (patrz ramka Plusy–Minusy). Na pewno warto w nią zagrać, tym bardziej, że masz wtedy okazję zapoznać się z poprzednimi częściami tej wspaniałej serii. Z drugiej strony spodziewałem się chyba czegoś innego. Marzy mi się program równie grywalny, ale jednocześnie nieprzewidywalny jak „UFO: Enemy Unknown", jednak w oprawie i złożoności „Fallout Tactics". Na pewno tytuł ten posiada zdecydowanie więcej zalet niż wad, ale z przykrością muszę stwierdzić, że do miana superprzeboju troszkę mu jeszcze brakuje. A był naprawdę blisko... **BARON JACK**

ĆPUN

Pisałem już w recenzji o pewnych środkach, których zażywanie zwiększa czasowo poszczególne cechy bohaterów. Wspomniałem też, że wywołują one pewne skutki uboczne. Okazuje się, że stosowanie ich w sposób nieodpowiedzialny kończy się przedawkowaniem, a nawet śmiercią bohatera. Raz zaaplikowałem jednemu ze swoich żołnierzy amfetaminę, psycho i kilka innych paskudztw, a ten nagle padł na ziemię! Pojawił się napis o przedawkowaniu i czasowej nieprzytomności. Oczywiście, szybkość reakcji na takie substancje zależy od podatności na chemikalia, ale wcześniej czy później każdy się uzależnia. To tylko kwestia czasu i dawek...



■ **Za:** Mnogość misji, broni, postapokaliptyczny klimat, długość gry.

■ **Przeciw:** Pewna powolność w grafice, mała interakcja z otoczeniem.

Z pewnością jest to odmiana, ale nie taka, jakiej się spodziewaliśmy. Dla fanów gatunku pozycja nie do przepuszczenia.

WERDYKT **87%**

ALTERNATYWNE ■ Jagged Alliance 2 **87%**



KONKURS

JAKA JEST DRUGA WALUTA (OPRÓCZ DOLARÓW) W GRZE FALLOUT TACTICS?

DO WYGRANIA:
10 gier „FALLOUT TACTICS"

FUNDATOR NAGRÓD:
CDPROJEKT

Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres: Gry komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „FALLOUT TACTICS", nie później niż do 5 czerwca. Rozwiązanie konkursu w numerze lipcowym. Powodzenia!

TRIBES 2



Kiedy pod koniec 1998 roku ukazała się pierwsza część „Tribes", niewielu sądziło, że oto mamy do czynienia z nową jakością w grach multiplayer.



- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Dynamix**
- Premiera: **Czerwiec**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play It**
- Strona WWW: **www.playit.com.pl**
- Wymagania: **Pentium II 300, 64 RAM, akcelerator 3D zgodny z OpenGL, 250 MB HDD, Win 9x**

Obecnie wraz z premierą dwójeczki możemy wreszcie poczuć, że weszliśmy w trzecie tysiąclecie także na tym polu (no przynajmniej mogą to poczuć nasi koledzy zza oceanu...).

Czym jest „Tribes 2", zapytacie? W kilku słowach można ją określić mniej więcej tak: zrobiona z ogromnym rozmachem, pełna świeżych pomysłów, wystrzałowa i wyuzdana graficznie strzelanina FPP/TPP (tak, właśnie tak można to sobie ustawić) do gry w sieci lokalnej oraz Internecie (choć nie zapomniano i o pojedynczych graczach). Rzecz jasna, nowatorstwo „Tribes 2" docenią gracze, którzy nie mieli styczności z jedynką (np. tacy jak ja) lub ci, co w gry multiplayer nigdy wcześniej nie grali (a są tacy jeszcze?). Starzy wyjadacze „Tribes" poczują się jak w domu, choć i oni na pewno nie będą zawiedzeni. Co takiego zatem daje nam „Tribes 2"? To niespotykana międzygalaktyczna i międzyplemienna zadyma, w której nacisk położony został zwłaszcza na zespołowe działanie na ogromnych (naprawdę ogromnych!) obszarach. Zrozumcie mnie dobrze: znajdziemy tu oczywiście wszystko co znają i cenią wielbiciele sieciowych potyczek w „Unreal Tournament" czy „Quake III Arena", a więc dynamiczną akcję, grupowe pojedynki czy wszystkie popularne tryby rozgrywki. Ponadto „Tribes" da nam dużo więcej i zmusi do... nigdy byście się nie spodziewali... myślenia. Gra jako się rzekło rozgrywana jest na ogromnych połaciach obfitych w lasy, wzniesienia, jeziorka i strumyki. Pod względem graficznym obszary prezentują się nadzwyczaj okazale. Biegać i skakać możemy po głębokich, zasnutych mgłą dolinach oraz kanionach, wzbijać się pod obłoki, wpadać z impetem w rwący nurt rzek. Dorzucono również wiele monumentalnych budowli, które robią nieziemskie wprost wrażenie zarówno z zewnątrz, jak i od środka. Do walki przeciwko sobie stają dwa plemiona: połączone siły homo sapiens oraz makabryczne hordy odrażających BioDerms, którym nie znany jest strach. BioDermsi byli zresztą w odległych czasach posłusznymi ludziom sługami, ale obecnie zbuntowali się i postanowili wykurzyć całe ludzkie tałatajstwo ze wszystkich pobliskich planet. To dosyć smutne :). Podnieśmy więc rzuconą rękawicę i stańmy do niekończącej się walki. Tym, co najbardziej odróżnia „Tribes 2" od innych strzelanek FPP/TPP, są bez wątpienia jetpacki. Mamy do wyboru trzy latające kombinezony, z których każdy charakteryzuje się innym ciężarem, wytrzymałością i uzbrojeniem. Do tego dochodzi całe mrowie urządzeń pomocniczych, które należy stosować w czasie walki. Zabawa jest naprawdę wyśmienita. Zaczynamy w naszej ogromnej bazie, wśród sprzymierzeńców (aaaa, zapomniałem Wam powiedzieć, że w grze na jednej mapie może brać udział dużo ponad 60 osób (!) – i zapewniam Was, że to naprawdę robi zarąbiste wrażenie!). Baza najczęściej jest ogromną konstrukcją z ukrytymi głęboko pod ziemią, wąskimi tunelami i korytarzami, a jej kopuła wystaje wysoko, wysoko ponad ziemię. Ma zazwyczaj kilka wyjść, a gdy już wydostaniemy się na zewnątrz... No cóż pisałem już, że dech zapiera. Grafika „Tribes 2" jest bezwzględnie znakomita. Powierzchnia planety, zmienne warunki atmosferyczne,



Czasami bywa tak, że zwycięzca napawa się śmiercią swojej ofiary.

NARZĘDZIA ZAGŁADY

W grze dostępnych jest grubo ponad 10 narzędzi zagłady. Oto krótki przegląd kilku z nich: (zdjęcia można znaleźć w necie na oficjalnej stronie Sierry)

Blaster – podstawowe narzędzie zagłady. Pobiera energię, z której korzystają też jetpacki, więc ogranicza tym samym ich funkcjonalność. Wystrzeliwuje niewielką wiązkę pulsacyjną, która nie uczyni wrogom zbyt dużej szkody. Zaletą broni jest to, że nie kończy jej się amunicja.

Chain Gun – Doskonała broń krótkiego zasięgu, która razi wroga gradem pocisków w zastraszającym tempie. Z odległości broń nie wydaje się być użyteczna.

Plasma Gun – Wystrzeliwuje duże wiązki plazmy, które w zetknięciu z przeszkodą momentalnie wybuchają, powodując spore zniszczenia. Eksplozja może uczynić również spore szkody w pobliżu. Dobra broń na daleki i średni dystans.

Spinfusor – Zwany również Stormhammerem z ogromną prędkością wystrzeliwuje płaskie pociski w kształcie płaskich dysków. Mają one nieograniczony zasięg i ogromną moc. Praktycznie małe muśnięcie ciała wroga równa się natychmiastowej śmierci.

Missile Launcher – Tej broni można używać jedynie ze średnim lub ciężkim skafandrem. Pociski wyrzutni sieją ogromne zniszczenie, ale są za to potwornie wolne, a i przeładowanie broni chwilę trwa.

MOIM ZDANIEM

Zabawa wyglądała mniej więcej tak: po zainstalowaniu „Tribes 2" zaczął mi się ciągnąć jeden patch, później następny, potem był restart i kolejny patch, a potem jeszcze ze dwa. Trwało to sporo czasu i już straciłem nadzieję, ale w końcu wszystko ruszyło bez najmniejszych problemów. Przyjemność, trudna do oddania w słowach, jaka płynie z gry w „Tribes 2" w pełni rekompensuje oczekiwanie na pomyślną instalację. Obecnie gra panów z Dynamix jest dla mnie numerem 1 sieciowych nawalanek!

POJAZDY

W grze mamy możliwość skorzystania z sześciu pojazdów podzielonych na dwie kategorie: turbograwitacyjne i naziemne.
Do pierwszej grupy należą:
Shrike – Myśliwiec obsługiwany przez jedną osobę. Ma zamontowane na pokładzie dwa działa, a jego wywarzony pancerz daje pilotowi szansę na przetrwanie nawet w większych bojach.
Thundersword – Bombowiec obsługiwany przez trzy osoby naraz (pilot, bombardier, strzelec). Thundersword może zabrać na pokład 40 bomb przeznaczonych do ostrzału celów naziemnych. Jest o wiele bardziej wytrzymały niż Shrike, ale za to mniej szybki i zwrotny.
Havoc – Ciężki transportowiec, dość powolny, ale wytrzymały. Bierze na pokład pilota, strzelca i czterech pasażerów, którzy mogą w dalszym ciągu korzystać ze swojej broni w czasie lotów.
Druga grupa pojazdów to:
Wildcat – Ulubiony pojazd snajperów i zdobywców flag. Osiąga niesamowite prędkości, a jego piloci uchodzą na polu bitwy za psychopatów i kamikaze.
Beowulf – Ciężki czołg, który z powodzeniem może bronić bazy, jak i stanowić pojazd wsparcia. Obsługiwany przez dwóch ludzi (kierowcę i strzelca), może strzelać dwoma rodzajami pocisków w zależności od potrzeb i preferencji graczy.
Jericho – To rodzaj mobilnej bazy. Ten pojazd obsługuje jedynie kierowca. Biorąc pod uwagę jego szybkość jest dość dobrze opancerzony, choć pozbawiony jakiejkolwiek broni. Należy zatem wysyłać go z eskortą.

ukształtowanie terenu, konstrukcje i budowle, jak również same sylwetki zawodników są doskonałe. Także animacje postaci stoją na najwyższym poziomie. Popatrzcie np. na ginących. Upadają na wiele różnych sposobów, wyginają ciała w bólu i rozpaczy, drobią małe kroczki, po czym padają na ziemię. Z kolei zwycięzcy pojedynków pastwią się nad trupami, kopią ciała i wykonują spektakularne gesty. „Tribes 2" oferuje to, co tygrysy lubią najbardziej, a więc całe siedem trybów rozgrywki wieloosobowej. Jest zwykły Deathmatch, jak również spopularyzowany za sprawą „Quake– Capture The Flag". Z nowszych możemy zapoznać się z Siege (są dwie drużyny; jedni się bronią, drudzy atakują, a kiedy najeźdźcy dotrą do ukrytego wyłącznika, zdobywają punkt i teraz oni przyjmują pozycje obronne). W trybie Capture and Hold chodzi o to, aby dotrzeć do pewnego punktu i

„Grafika »Tribes 2« jest bezwzględnie znakomita"

utrzymać go jak najdłużej w gradzie ognia drużyny przeciwnika. Z kolei tryb Rabbit to polowanie na królika. Polega ono na tym, że jeden z zawodników ma flagę i ucieka z nią, a inni muszą mu ją odebrać. W trybie Hunters chodzi o to, aby zabrać z bazy wroga jak największą ilość wrogich flag i donieść je do określonego punktu. Ostatni rodzaj zabawy, czyli Bounty wydaje mi się najciekawszy. Każdy z zawodników ma przydzielonego innego gracza z przeciwnej drużyny, którego musi zabić. Gdy to uczyni, ma kolejny cel. Cała frajda polega na tym, że Ciebie też ktoś goni i na ogół nie masz bladego pojęcia, kto urządził to polowanie. Jak widać walka jest urozmaicona i można naprawdę nieźle się wyżyć w podniebnych zmaganiach. Jakby tego było mało, autorzy pomyśleli również o znakomitej i funkcjonalnej broni (plasmaguny, wyrzutnie rakiet, defensory itp.), powerupach (moduły naprawcze, moduły obronne itp.) oraz pojazdach. Broń i powerupy da się zmieniać w czasie walki (przy sobie można mieć w danym momencie ograniczoną ilość), ale najciekawsze są pojazdy. Jest ich w sumie sześć (od całkiem małych ścigaczy po ogromne czołgi) i wszystkie można osobiście pilotować. Największą radość sprawia jednak fakt, że kilka można obsługiwać we dwie, a nawet więcej osób. Wskakujesz do takiego np. czołgu, siadasz za sterami i prujesz przed siebie. Nagle do kabiny spada z nieba kumpel z ekipy (musi mieć niezłego cela i znakomicie posługiwać się jetpackiem). Teraz w dalszym ciągu Ty sterujesz, a on pruje z działa do wrogów jak do insektów! Wow! To się nazywa akcja! „Tribes 2" w rozgrywce wieloosobowej naprawdę rządzi. Jedyną wadą gry, i właściwie związaną zasadniczo z systemem internetowym panującym w Polsce, jest powolność łącz. Gracze z Polski mogą mieć więc utrudniony dostęp do rozrywki najwyższego rzędu. Ja grałem na łączu stałym i nigdy nie zapomnę tych chwil. Ale... nie ma tego złego..... Autorzy „Tribes 2" pomyśleli również o graczach bez dostępu do pajęczyny. Po pierwsze można grać po LAN–ie, a po drugie w trybie single (jedynie w pięciu misjach treningowych) lub na mapach z botami. Te ostatnie choć do super mocnych nie należą, to początkującym mogą zajść trochę za skórę. Chociaż został dodany tryb single (to miło ze strony autorów), nie zmienia to faktu, że „Tribes 2" to gra przeznaczona dla trybu multi. Nie będę ferował wyroków w stylu: „Tribes 2" jest lepszy od...., powiem tylko, że jest doskonały i jedyny w swoim rodzaju. Na świecie program ten odniósł już spektakularny sukces. Może teraz pora na Polskę. **MASTERMIND**

PLUSY

- Niebywała dynamika walk.
- Ogromne mapy, na których toczą walki naprawdę liczne drużyny.
- Duży wybór broni i ich konfiguracji.
- Sporo urozmaiconych trybów rozgrywki.
- Grafika, której nie powstydzi się QIII Arena.
- Możliwość używania pojazdów i sterowania nimi w kilka osób.
- Klimatyczna rockowa muza!

MINUSY

- Słabo rozbudowany tryb dla jednego gracza.
- Mała inteligencja botów.
- Duże poziomy mogą sprawiać kłopot początkującym graczom.
- Gra ma niewiarygodne wymagania systemowe.

Za: Po prostu wszystko.

Przeciw: Wolne łącza w Polsce.

Gra doskonała zarówno pod względem graficznym, muzycznym jak i „rozrywkowym".

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE Quake 3 90% | Half Life

THE SIMS: BALANGA

Kiedy w 1999 roku na rynku ukazała się gra „The Sims", będąca swoistym „symulatorem życia", nikt chyba nie przypuszczał, że podbije ona serca milionów ludzi na całym świecie, inicjując przy tym powstanie nowej „manii" – simo-manii.

BALANGA

Balanga, poza wieloma elementami wyposażenia domu wpływającymi na samopoczucie Simów, dostarcza także nowych możliwości z dziedziny kontaktów międzysimowych. Nie zawsze jednak spotkanie kilku Simów w jednym miejscu musi zakończyć się zawiązaniem nowych przyjaźni. Nieraz, zamiast tego, impreza może zakończyć się ogólną awanturą, spowodowaną różnicami zdań i gustów. No cóż. Takie jest życie.







Te sferyczne, lśniące obiekty to nic innego jak bańki mydlane.

- Wydawca: **EA**
- Producent: **Maxis**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.thesims.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 280MB HDD, gra „The Sims"**

Od tamtej pory, wraz z ciągłym wzrostem popularności „The Sims", zaczęły pojawiać się nowe, związane z tą grą gadżety w postaci programów pozwalających na samodzielne tworzenie przedmiotów i „skórek" postaci. Jak grzyby po deszczu powstawały coraz to nowe witryny internetowe, poświęcone „Simom", oferujące masę „stuffu" stworzonego przez miłośników gry. Po kilku miesiącach od premiery „The Sims", firma Maxis – producent gry, wydała oficjalny krążek z dodatkami, zatytułowany „The Livin' Large" (Światowe Życie), uszczęśliwiając tym samym rzeszę fanów tej symulacji. Obecnie można odnieść wrażenie, że wrzawa towarzysząca ukazaniu się „The Sims" nieco przycichła. Może, jednak nie znaczy to wcale, że gierka straciła na popularności. Wciąż istnieje rzesza ludzi wiernych swoim „Simom", licząca po cichu na ukazanie się kolejnych, wypchanych po brzegi, oficjalnych płytek jeszcze bardziej rozszerzających ich wersję tej gry. I oto w kwietniu tego roku ich marzenia stały się rzeczywistością. Maxis wydała kolejny dodatek pt. „Balanga" (The Sims: House Party) i to właśnie o tym, co on oferuje będzie poniższy tekst.

Przede wszystkim nadmienić trzeba, że BALANGA jako dodatek wymaga oczywiście podstawowej wersji gry, czyli „The Sims" i nie potrzebuje zainstalowanego „Światowego Życia". Nie znaczy to jednak, że z nim nie współpracuje. Przeciwnie, połączenie obu tych dodatków sprawi, iż gra stanie się o wiele ciekawsza i znacznie bardziej rozbudowana. Dodam tu, że w przypadku chęci korzystania z obu dodatków, producent gry zaleca instalację BALANGI, po wcześniejszym zainstalowaniu „Światowego Życia", tzn. w kolejności: The Sims>Światowe Życie>Balanga.

A co nowego oferuje dodatek BALANGA? Otóż, już na samym początku gry zauważycie, że dołożono wiele nowych „skórek", czyli postaci, spośród których będziecie mogli stworzyć Swoją rodzinę. Kiedy już tego dokonacie, przyjdzie pora na wybudowanie nowego domu. Oczywiście istnieje możliwość zamieszkania któregoś z już istniejących, ale najwięcej radości sprawi zapewne samodzielne zaprojektowanie i wybudowanie od podstaw budynku, w pełni odpowiadającego Waszemu gustowi. I tu będziecie mieli szerokie pole do popisu, gdyż wprowadzono wiele nowych stylów architektonicznych. Bardzo bogata oferta nowych ścian, podłóg, tapet, schodów, kolumn i ogrodzeń umożliwi stworzenie np. chałupy rodem z Dzikiego Zachodu, wesołego i kolorowego domu a' la 'dzieci kwiaty' czy futurystycznej struktury na miarę XXI wieku. Do urządzenia naszego 'pustościanu' przewidziano ponad 100 nowiutkich przedmiotów. Wiele z nich może odpowiadać stylowi, w jakim utrzymana jest nasza posiadłość. Na przykład, do 'rancza' rodem z Dzikiego Zachodu przydatne okażą się lampy naftowe, nastrojowo oświetlające wnętrze domu, słomiane fotele, ognisko przed budynkiem czy mechaniczny byk, będący namiastką prawdziwego rodeo. Ponadto, okolice takiego domu można 'upstrzyć' saguaro, które staną się świetnym dopełnieniem klimatu. Bez względu na styl domu, w którym zamieszkają nasi Simowie, będą oni potrzebować relaksu i rozrywki po pracowitym dniu, spędzonym w robocie. Już wcześniej mogli odprężyć się melancholijnie rzępoląc na pianinie lub szarpiąc struny nowo nabytej gitary, co pozytywnie wpływało na ich samopoczucie, jak i na stosunki towarzyskie. Teraz mamy okazję pójść o krok dalej. BALANGA jest zaprojektowana przede wszystkim po to, aby przypomnieć Simom lata ich młodości i umożliwić powrót do hucznych zabaw, organizowanych kiedyś w szerokim gronie przyjaciół. Tak więc, do rozkręcenia balangi z prawdziwego zdarzenia przydadzą się przeróżne akcesoria, zaprojektowane specjalnie pod tym kątem i pozostające do dyspozycji





A to drodzy Państwo jest prawdziwy teleport. Zdjęcia nie kłamią.

Wygląda na strzał, jednak to tylko niewinne pieszczoty.

gracza oraz jego Simów: począwszy od podświetlanego parkietu poprzez odpowiedni sprzęt nagłaśniający i barek pełen trunków, po obficie zastawiony stół, obsługiwany przez wynajętego, profesjonalnego barmana. No właśnie. Poza ponad setką nowych przedmiotów, bogatą ofertą ścian i podłóg oraz czterema nowymi okolicami, gotowymi do zasiedlenia, będziemy mieli do czynienia z nowymi, niekontrolowanymi przez gracza (niezależnymi) postaciami. Poza wspomnianym już barmanem, z którego usług będziemy mogli skorzystać, niewykluczone, iż okaże się, że na naszym przyjęciu pojawi się mim. Jednak w takim przypadku nie wróży to nic dobrego. Jest on swoistym wyznacznikiem jakości zabawy, a raczej, co tu dużo mówić – jej braku. Jego obecność oznacza, że balanga jest zbyt smętna i prowokuje do wzięcia spraw w swoje ręce. Odpowiednim rozwiązaniem może okazać się zatrudnienie tancerki wyskakującej z tortu, która skutecznie ożywi towarzystwo, a zarazem przepędzi zwiastującego nudę mima. Dodać muszę, iż prawdziwa impreza rozpocznie się dopiero wtedy, gdy będziemy mieli co najmniej pięciu gości. Gracz może także wybrać styl, w jakim impreza się odbędzie. Istnieje kilka wariantów: zorganizowanie dyskoteki techno, zabawy w gorących rytmach, tańców w stylu country czy urządzenie balu maskowego.

Podsumowując, dzięki sporej ilości nowych przedmiotów, możliwości wyboru stylów architektonicznych, spośród których wybierzemy ten odpowiedni dla naszej posiadłości i nowym postaciom niezależnym, jedyne co nam pozostanie to rozwinięcie skrzydeł wyobraźni i zorganizowanie Simom balangi, której długo nie zapomną. BALANGA, poza wspomnianymi wyżej, zupełnie nowymi przedmiotami, nie zmienia nic, jeżeli chodzi o grafikę gry. Wygląd panelu sterowania również nie uległ zmianie. Podobnie jak „Światowe Życie", obsługuje dwa tryby graficzne: 800x600 i 1024x768.

I na koniec pozostaje dodać jako ciekawostkę, że producenci gry umieścili na płytce, ich zdaniem, najlepsze przykłady „skórek" wykonanych przez samych graczy oraz jako bonus – kilkanaście obiektów i „skinów" ze strony thesims.com.

AR

PLUSY

- Lokalizacja.
- Niska cena.
- Zabawna.
- Duża grywalność.
- Śmieszna grafika.

MINUSY

- Gorsza od pierwowzoru.
- Niezmieniona grafika.

Za: Kolejna porcja nowych przedmiotów i możliwości.

Przeciw: Mogłoby być więcej obiektów wyposażenia mieszkania.

Zapewne cała rzesza fanów „The Sims" z niecierpliwością oczekiwała nowego dodatku do tej gry. I oto on.

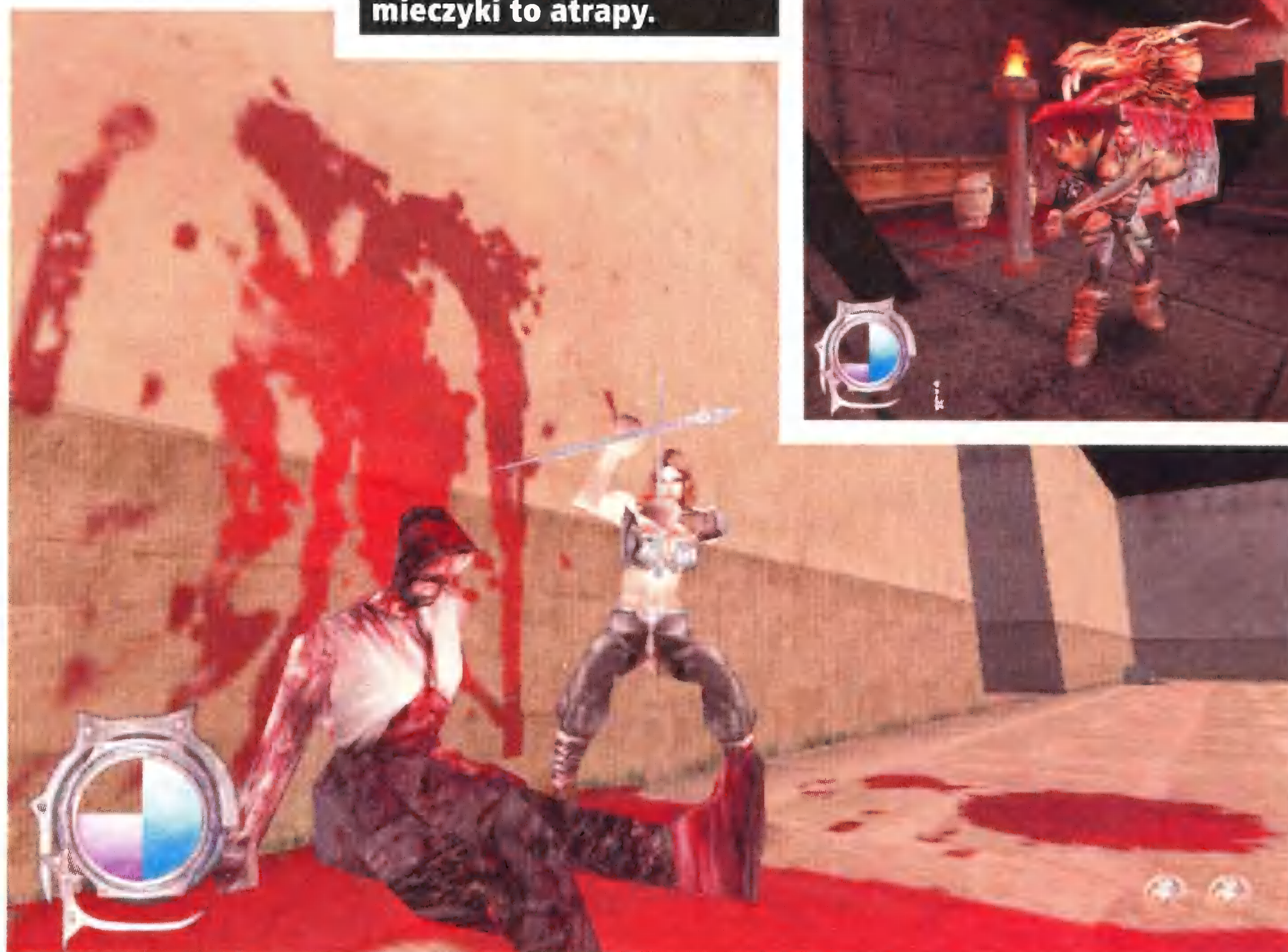
WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE Sim City 3000 | Black & White **95%**

RESURRECTION: THE RETURN OF THE BLACK DRAGON

Ciemne chmury gromadźcie się nade mną! Wichry szalejcie w przestworzach! Rwące strumienie występujcie ze swych koryt!

- Wydawca: **Dynamic Multimedia**
- Producent: **Nebula Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **Top Ware**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **Pentium 200 MMX, 32MB RAM; CD-ROM x8, karta dźwiękowa pod DirectX, Win95/98/2000**



Uppss, myślałam, że te mieczyki to atrapy.

Ja, Ahivoges, kapłan wszechmocnego demona Azogaraza obiecuję wypełnić nakaz mojego Pana. Odnajdę Czarnego Smoka i dostarczę mu dusze niewinnych, które powiększą siłę i moc mojego władcy.

„Resurrection: The Return Of The Black Dragon" należy do spopularyzowanego przygodami Lary Croft gatunku TPP, którego akcja rozgrywa się w świecie fantazy. W odróżnieniu jednakże od przygód seksiastej pani archeolog, które, zwłaszcza ostatnimi czasy, nieświeże są niczym trzytygodniowy twarożek, Resurrection proponuje dość nowatorskie podejście do rozgrywki, zwłaszcza jeśli chodzi o fabułę. Oto bowiem przed nami do przemierzenia olbrzymie obszary i ogromne miasta Sagras, Airos oraz Siul. W jakim celu będziemy się po nich szwendać zapytacie? Już odpowiadam. Historia przedstawia się mniej więcej tak: Zły demon Azogaraz, pragnący zawładnąć duszami niewinnych ludzi, potrzebuje do tego celu świątyni i artefaktu, zwanego Czarnym Smokiem. Jego słudze, kapłanowi Ahivogesowi udało się odnaleźć Smoka i był już bliski założenia świątyni w mieście Siul, ale Paladyni wiedzieli o niebezpieczeństwie, które trzy postacie. Należą one do różnych stron konfliktu (i tu właśnie upatruję sporego nowatorstwa gry). Na przykład pierwszą misję odbędziemy w skórze Domenicusa, sługi Ahivogesa, który ma wtargnąć do rezydencji Bertranda i otruć go, zanim ten pokrzyżuje plany kapłana Azogaraza. Potem spotkamy Gaua, zakutego w zbroję rycerza, jednegò z najlepszych herosów w świecie jako się rzekło, na zmianę, w jednej misji wcielając się w Domenicusa wycinamy w pień świtę Bertranda, w innej z kolei kierując Daiko, wybijamy zastępy nieumarłych sług Azogaraza. Przyznać należy, że gra nabiera dzięki takiemu zabiegowi smaku i nie staje się monotonna. Każdy z naszych bohaterów działa, rzecz jasna, inaczej, dysponuje różną bronią i inaczej zachowuje się

BOHATEROWIE

Domenicus – Bękart Azogaraza i młodej wiedźmy. Jest bezwzględnie posłuszny swojemu ojcu, choć wcale nie darzy go zbytnią sympatią. Posiada niezwykłe umiejętności bestii: kryje się w cieniach, porusza bezszelestnie niczym kocur. Jego specjalną umiejętnością jest zdolność przyczepiania się do sufitów i posuwania po nich. Może dzięki temu znaleźć się bezpośrednio nad swoją, niczego się nie spodziewającą ofiarą i zabić ją nagłym zeskokiem oraz jednym pociągnięciem szponów.

Gau – Najlepszy rycerz w Królestwie Airos. Król, biorąc pod uwagę jego lojalność, powierzył mu delikatną misję. Ma wyruszyć do Sagras i ustalić przyczynę choroby księcia Bertranda, a następnie pojmać osobę za nią odpowiedzialną. Gau jest bez wątpienia najlepiej uzbrojonym bohaterem. Jego ciężka, stalowa zbroja wbrew pozorom nie przeszkadza mu walczyć szybko i dynamicznie z przeważającą liczbą wrogów.

Daiko – Psychiczna łowczyni wysłana przez Palladynów z Siul. Jej predyspozycje telepatyczne pozwalają jej zdążać za posiadaczem Czarnego Smoka i tropić sługi Azogaraza. Dysponuje ponadto sporymi umiejętnościami magicznymi, umożliwiającymi jej rzucanie silnych pocisków magicznych z dużej odległości. Specjalną umiejętnością Daiko jest niewidzialność.

Ahivoges – Po wygnaniu przez Palladynów z Siul uparcie zdąża na południe z wyznawcami demona, by tam znaleźć miejsce dla Czarnego Smoka i świątyni Azgarazara.

Azgarazar – Wszechpotężny Demon Zła, żyjący we mgle i ciemności. Ma wiele wcieleń, z których jednym jest Czarny Smok, mający mu pomóc rozpętać chaos na świecie.

Bertrand – Syn króla Airos i członek rady królewskiej Sagras. Podstępnie otruty, wkrótce po przybyciu Ahivogesa do stolicy Sagras.

spadłoby na krainę i wygnali Ahivogesa. Podróżował on czas jakiś na południe, aż dotarł do Sagras. Tam udało mu się przekonać króla i zdobył pozwolenie na budowę świątyni, co też niezwłocznie uczynił. Jednakże zięć króla Sagras, książę Bertrand z Airos dowiedział się o niebezpieczeństwie i przybył do miasta, aby uświadomić jego wagę królowi. Teraz po raz kolejny siły zła i dobra stanąć mają do bezwzględnej i zaciekłej walki. W grze przyjdzie nam się wcielać na zmianę w Bertranda (wyruszy on na poszukiwanie odtrutki dla swojego pana). Trzecią postacią, którą przyjdzie nam kierować, jest Daiko. Ona (on?) – wybaczcie mi tę niepewność, ale wygląda jak kobieta, jeśli wiecie o co mi chodzi..., a w instrukcji opisana została jako mężczyzna – jest wysłannikiem Paladynów z Siul. Musi odszukać Ahivogesa, aby udaremnić jego niecne plany. Mamy zatem dwie postacie, stojące po stronie dobra i jedną na wskroś złą. Kierować nimi będziemy, w walce. Domenicus ma długie szpony, którymi razi wrogów do krwi. Potrafi ponadto chodzić po sufitach i znienacka atakować swoich wrogów, nie pozostawiając im czasu na ucieczkę lub obronę. Dao jest biegły w sztuce walki mieczem. Ma niespotykaną siłę i sprawność fizyczną, które pozwalają mu kręcić młynki nawet w obecności kilkunastu wrogów naraz. Jego męstwo nieraz pozwoli mu wyjść z najtrudniejszej opresji. Z kolei Daiko, która ma niezwykle intensywnie rozwi-



nięte zdolności mentalne, preferuje walkę na odległość. Może dzięki temu razić wrogów magią z dystansu, nie narażając się na ich ostrą broń. Takie zróżnicowanie bohaterów wymusza na grającym stosowanie różnych taktyk w czasie jednej rozgrywki i jest to, trzeba przyznać, dosyć atrakcyjne podejście. Jednak na tym nowatorstwo „Ressurection" bynajmniej się nie kończy. Grę można rozgrywać w dwóch trybach, na trzech poziomach trudności. Pierwszy tryb, Adventure jest tym, co opisałem do tej pory. Mamy tutaj możliwość rozegrania 8 rozdziałów, z których każdy kolejny jest dłuższy i bardziej skomplikowany od poprzedniego. Zawitamy między innymi do rezydencji Bertranda, kuźni Ogulla, Zaklętego Miasta pełnego Zombich i Truposzy, zwiedzimy świątynię w mieście Airos i stawimy się w forcie Azogaraza. Z kolei drugi tryb, zwany Fight, to po prostu... fight. Tutaj mamy możliwość zmierzenia się na arenie z przeciwnikami napotkanymi do tej pory podczas rozgrywki Adventure. Dzięki temu tryb Fight staje się jak gdyby polem doświadczalnym dla stosowania różnych taktyk przeciwko wrogom, z którymi mieliśmy do czynienia w trybie Adventure. Po prostu gdy w czasie rozgrywania części fabularnej gry jakiś przeciwnik, np. Mnich, sprawi nam niebotyczną

„Nudnawo bywa, to trzeba przyznać. W zasadzie idzie się wciąż do przodu i walczy z wrogami"

trudność, nic nie stoi na przeszkodzie, aby rozprawić się z nim na arenie i poznać jego styl walki, by potem bez trudu pokonać go w jednej z misji. A przecież pojedynki w czasie gry wcale do łatwych nie należą. Na swej drodze spotykamy bowiem różnych wrogów, z których każdy walczy nieco inaczej i posługuje się innym narzędziem zagłady. Nie raz złączymy się w ferworze walki z bezwzględnym Kapitanem, metaliczną Automatą, zainfekowanym Truposzem, uzbrojonym w widły Zombiakiem, miotającym ogniste kule Diakonem, nawiedzonym Księdzem czy bezwzględnym Goblinem. Menażeria wrogów jest naprawdę spora i nie można na tym polu zarzucić autorom lenistwa. Na szczęście nasi bohaterowie nie pozostają w starciach na straconych pozycjach. Po pierwsze dysponują sporym zapasem energii witalnej (można ją uzupełniać popijając specjalne eliksiry). Po drugie mogą do woli korzystać z energii magicznej (mana), której poziom sam się po pewnym czasie odnawia. Najważniejsze jednak jest to, że potrafią bardzo dobrze władać bronią oddaną do ich dyspozycji. Autorzy zastosowali w systemie walki Ressurection znane fanom bijatyk combosy. Nie są to może zbyt mocno wyrafinowane ciosy i pchnięcia, tym niemniej trzeba poświęcić trochę czasu, aby je opanować. Natomiast efekt końcowy wydaje się być wart włożonej pracy. Dzięki takiemu podejściu taki, dajmy na to Gau, nie siepie bezmyślnie mieczem (jak miał to w zwyczaju bohater „Crusaders of Might and Magic"), ale robi uniki, zasłony, piruety i tym podobne atrakcje. Nie bez kozery przywołałem tutaj „Crusaders of Might and Magic". Jest niestety jeden aspekt „Ressurection", który wydaje się bliźniaczo podobny do wspomnianego tytułu. Pamiętacie niebywałą monotonię „CoMM"? No właśnie... W „Ressurection" nie jest może aż tak źle, ale nudnawo bywa, to trzeba przyznać. W zasadzie idzie się wciąż do przodu i walczy z wrogami (znane jest to z większości gier tego typu), ale lokacje, które się odwiedza, są bardzo niedopracowane. I nie chodzi mi o kwestie graficzne, ale o fakt, że miasta, miasteczka i wioski są jakby... umarłe. Jest tam pusto jak w sklepach za komuny. Trochę to irytuje, zwłaszcza że gdyby powrzucać do zabawy jakieś dodatkowe – neutralne postacie, mogłyby one jakoś wspomóc bohatera/ów lub zagmatwać fabułę. To niestety nie jest jedyny zarzut, jaki mam do postawienia „Ressurection". Otóż w czasie przerywników filmowych wyświetlane są jedynie teksty, co jest już dziś sporym anachronizmem. Kolejny minus to fakt, że prowadzone postacie zwykły czasami blokować się w najmniej oczekiwanych momentach i miejscach. A to za jakąś chałupą, a to przy krześle lub w pobliżu studni. Nie wspominałbym o tym fakcie, gdyby były to sporadyczne bugi. Niestety w grze jest tego pełno i z pewnością kwalifikuje się to do jakiegoś ostrego patchowania. Najwyraźniej jednak autorzy bardzo się śpieszyli z wydaniem gry, a szkoda. Podsumowując trzeba rozstrzygnąć czy gra jest warta kupna, czy też raczej nie. Wszak mieliśmy ostatnio kilka tytułów o podobnym klimacie (by wspomnieć „Rune" i „Blade of Darkness"). Powiem w ten sposób: gra nie jest pozbawiona kilku mniej lub bardziej poważnych wad, ale gra się w nią przyjemnie i w sumie wykonanie stoi na wysokim poziomie. Jeśli cena nie przekroczy 40 złotych, warto się nią zainteresować.

MASTERMIND

PLUSY

- Ciekawy sposób prezentacji fabuły.
- Trzech bohaterów o zróżnicowanych umiejętnościach.
- Nastrój i klimat.
- Nastrojowa muzyka.
- Domenicus, jego szpony i chodzenie po sufitach!

MINUSY

- Puste i wyglądające na sterylne lokacje.
- Zbyt krótka.
- Grafika mogłaby być lepsza.
- Brak głosu lektora w czasie przerywników filmowych.
- Niezbyt duża liczba broni i przeciwników.

Za: Ciekawa fabuła i sposób rozgrywki. Nastrojowa muzyka.

Przeciw: Liczne bugi, brak NPC–ów.

Gra się przyjemnie, choć po raz kolejny żałuję, że autorom zabrakło wytrwałości i kilku pomysłów.

WERDYKT 70%

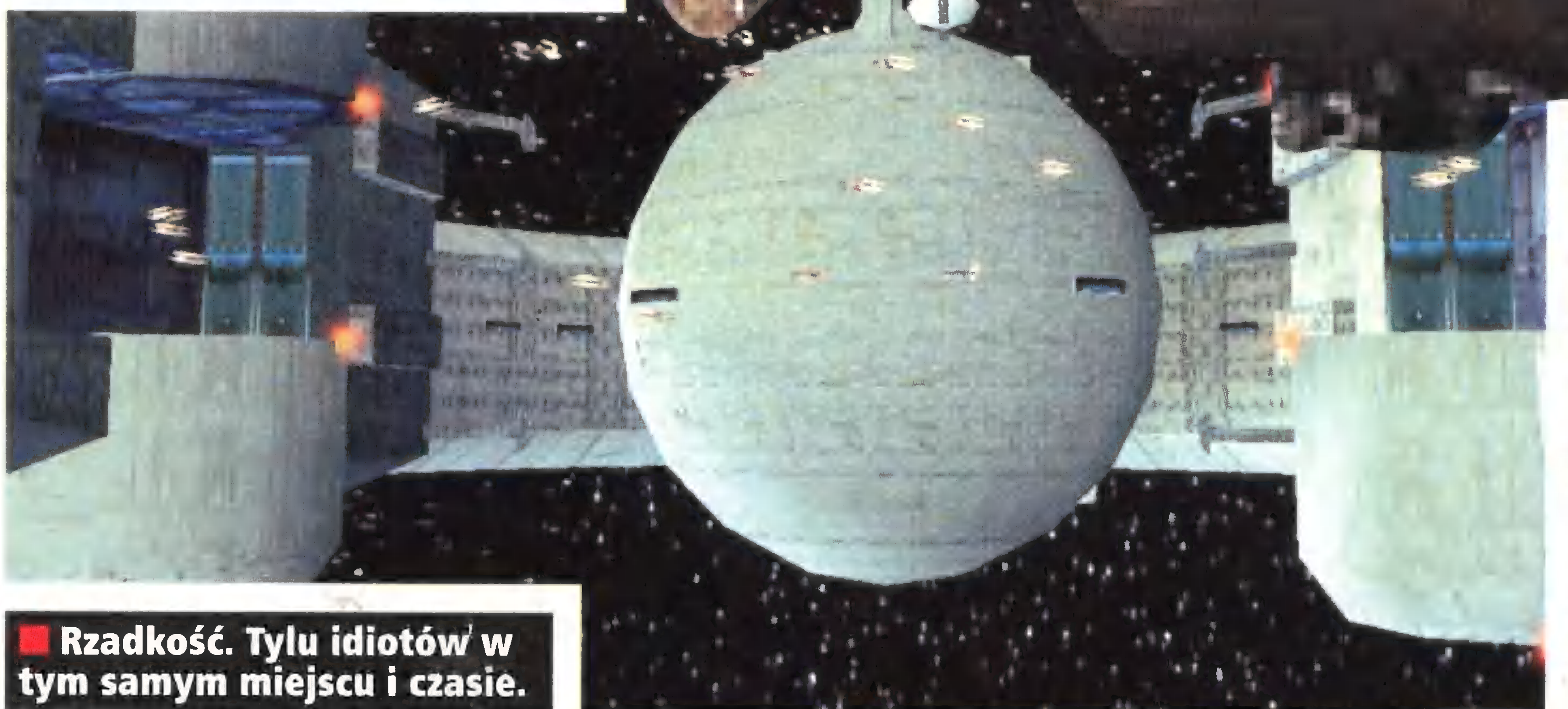
ALTERNATYWNE Crusaders of Might and Magic, Rune

STAR WARS EPISODE

„Gwiezdne Wojny" są fenomenalne, to już prawdziwy kult! Ale czy chęć wyciśnięcia z nich ostatniego grosza, nie zaszkodzi szkodzi wizerunkowi gwiezdnej sagi?







Rzadkość. Tylu idiotów w tym samym miejscu i czasie.

- Wydawca: **LucasArts**
- Producent: **Factor 5**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.lucasarts.com**
- Wymagania: **PII 233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98/ME/2000**

No i stało się. LucasArts uraczył nas kolejnym produktem, opatrzonym szyldem „Star Wars". Czy możemy już wpadać w totalną euforię? Radzę się wstrzymać do czasu przeczytania tej recenzji. Owszem kolejna gra, nawiązująca do słynnej serii wpływa zapewne na wzrost poziomu adrenaliny u fanatyków „Gwiezdnych Wojen" i dla nich żadna recenzja nie zadecyduje o kupnie tej gry. Istnieje jednak wielce pokaźna grupa graczy nie będących fanatycznymi wyznawcami tego kultu i właśnie z myślą o nich napisałem tę recenzję.

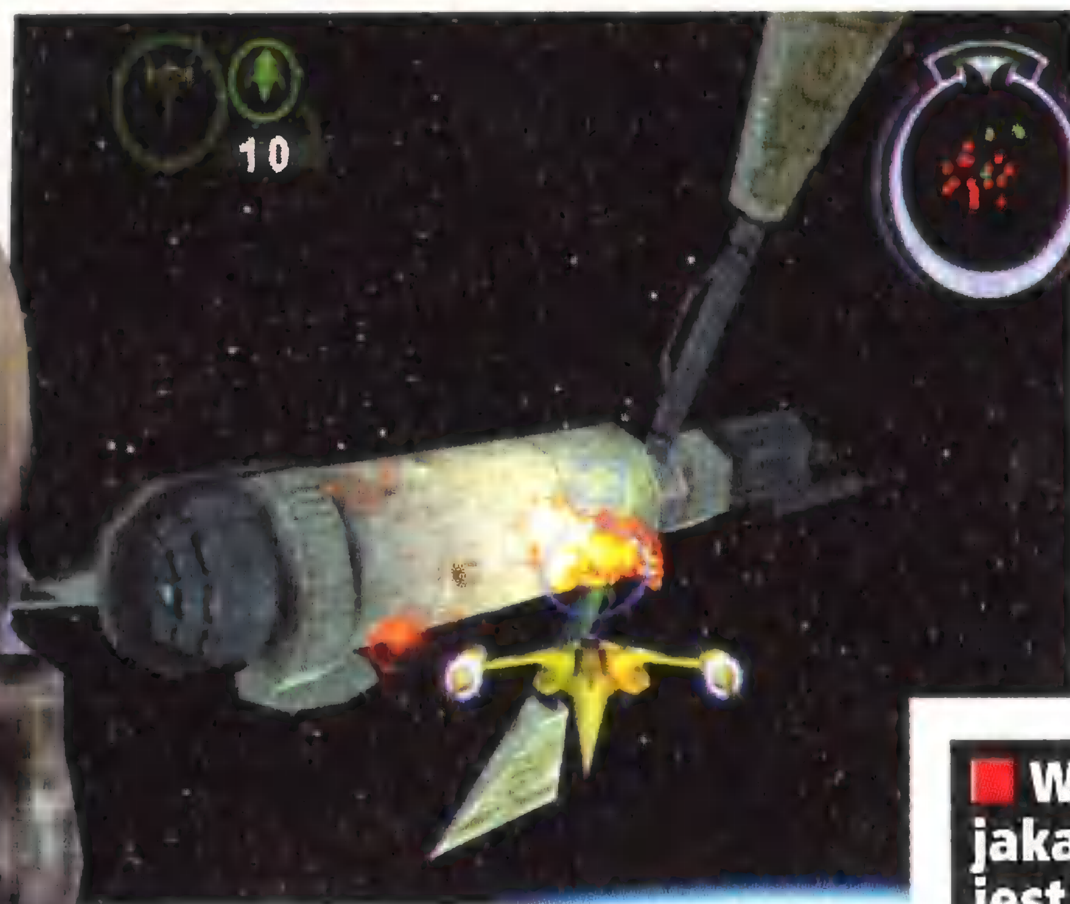
Grając w „Battle for Naboo" nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że mam do czynienia z ulepszonym i trochę zmodyfikowanym przebojem sprzed lat, a mianowicie „Rogue Squadron". Czy pamiętacie jeszcze tę grę? Od premiery przygód szwadronu do zadań niemożliwych minęły dobre trzy lata. Gra była wielkim przebojem. Wspaniała graficznie, o dużej grywalności, z szybką, wartką akcją od razu zyskała sobie wielką rzeszę zwolenników. A tak już jest poukładany ten świat, że jeśli coś jest dochodowe, to przecież nie wolno zmarnować okazji. Skoro po dwudziestu pięciu latach George Lucas powrócił do kręcenia kolejnych odcinków „Gwiezdnych Wojen", to nadarzyła się okazja, by wydać kilka gier komputerowych, bazujących na fabule filmu. Tak też się stało i oto mogła zagościć na naszych komputerach gra „Star Wars Episode I: Battle For Naboo". Z założenia produkt ten jest więc kolejnym z cyklu „wyciągnąć ile się da".

Przy całym uznaniu i szacunku dla twórczości zarówno Georga Lucasa, jak i LucasArts, moim zdaniem ten najnowszy produkt na pewno nie powtórzy sukcesu swojego poprzednika. Dlaczego? Już wyjaśniam. Po pierwsze gra jest zdecydowanie za krótka. Wprawny gracz może ukończyć ją w niespełna trzy godziny, a nie będzie to dużo zabawy, jeśli wziąć pod uwagę cenę 189 zł. Kolejny minus to poziom trudności. Zmniejszono go do granic możliwości. W ten sposób zatracono klimat „Rogue Squadron". Czy pamię-





I: BATTLE FOR NABOO






W kosmosie zawsze jakaś wiązka laserowa jest bezpańska.




tacie jak ciężko było tam przetrwać na polu bitwy? Tutaj niestety z takimi atrakcjami się nie spotkamy. Sztuczna inteligencja przeciwników jest bardzo niska. Każdy oponent działa według określonego schematu, którego rozpracowanie zajmuje kilka minut. Jeżeli wiemy już jak walczyć, to poradzimy sobie nawet i z 10 agresorami naraz. Czasami na polu bitwy wspomagają nas sojusznicy. Jednak na ich pomoc za bardzo nie ma co liczyć. Od czasu do czasu może i kogoś rozwalą (przypadkiem?), ale swojego życia raczej nie ma sensu im powierzać. Walczą tak nieudolnie, jak komputer – długo i bez efektu. Co do misji, to tutaj także nie znajdziemy nic odkrywczego i nowatorskiego. Dostajemy pakiet standardowych zadań typu: ochrona konwoju, odbicie więźniów, samotny rajd na placówkę wroga czy zniszczenie określonego celu. W tym także mamy do wykonania dwie misje w kosmosie. Brawo za inwencje, szkoda tylko, że coś po drodze nie wyszło. Ostatecznie walcząc w przestrzeni kosmicznej bywają duże problemy z namierzeniem wroga, co jest dość irytujące.

Za to fajny pomysł to zdarzająca się czasami możliwość zmieniania pojazdów w samym środku walki w specjalnych hangarach. I tu dochodzimy do jednej z najważniejszych rzeczy w grze: środków transportu. W „Battle of Naboo" przyjdzie nam zasiąść za sterami śmigaczy, myśliwców, bombowca, a także łodzi skradzionej Federacji Handlowej. W sumie liczba pojazdów nie jest może zbyt imponująca, ale już chyba nic innego nie można było wymyślić. To, czym dysponujemy, spokojnie wystarcza do ukończenia wszystkich misji. Mają one charakter przyczynowo-skutkowy, przez co tworzą fabułę. Szyta grubymi nićmi, naiwna historia ma nam prezentować to, co działo się na Naboo po ucieczce Amidali. Nic dodać, nic ująć. Cała fabuła stoi na tym samym (czyli niezbyt wysokim) poziomie, co historia przedstawiona w filmie. No cóż, w takich grach stawia się przede wszystkim na grafikę, grywalność i akcję, a nie na ciekawą i porywającą fabułę. Na tym polu (może poza akcją) widać wyraźnie działanie mocy. Graficy odwalili kawał dobrej roboty, czego nie da się nie zauważyć. A te efekty świetlne, towarzyszące wystrzałom i wiązkom lecących laserów, to po prostu kwintesencja mocy.

Podsumowując ,,Star Wars Episode I: Battle for Naboo" muszę stwierdzić, że jest to powielenie starego pomysłu, świetna grafika i logo „Gwiezdnych Wojen"! To w dzisiejszych czasach niestety zdecydowanie za mało by zadowolić graczy. Miejmy nadzieję, że następny produkt bazujący na tym co działo się dawno, temu w odległej galaktyce okaże się lepszy. Niech zatem Moc będzie ze wszystkimi pracownikami LucasArts. W końcu, by zrozumieć, że ciężka praca zawsze popłaca, nie trzeba wcale przechodzić treningów Jedi. **PAMP**

PLUSY

- Kolorowa i wspaniała grafika.
- Logo Star Wars.
- Wielka miodność gry.
- Różnorodność pojazdów.
- Pomysł osadzenia akcji w kosmosie.
- Efekty świetlne.

MINUSY

- Za krótka – przejście jej zajmuje niecałe 3 godziny.
- Za prosta – bywa, że już w pierwszym podejściu można zaliczyć plansze i zdobyć jakiś medal.
- Nieciekawa. Nie chce się w nią grać. Po przejściu odkładamy na bok i zapominamy o niej.
- Fabuła, która wcale nie mobilizuje do dalszego przechodzenia gry.
- Inteligencja przeciwników jest tak niska, że momentami chce się nad nią płakać.
- Brak jej klimatu „Rogue Squadron".
- Nie wnosi nic nowego. Prócz grafiki powiela wszystko z RS.

Za: Grafika, temat, grywalność.

Przeciw: Za krótka, za prosta, niezbyt ciekawa i szybko się nudzi.

Coś dla fanatyków Star Wars, reszta może sobie odpuścić.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE ■ Starlancer ■ Roque Squadron

STAR TREK:

Oto kolejna gra, której scenariusz opiera się na filmowym pierwowzorze.

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Reflexive Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **189.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.Activision.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98.**





Niezła musiała być tu jatka.



W ostatnim czasie na ilość gier wzorowanych na podstawie filmów z cyklu „Star Trek" nie możemy narzekać, co z pewnością cieszy wszystkich fanów tej mega produkcji. Niedługo na półkach sklepowych pojawi się kolejny produkt z tej serii, a mianowicie „Star Trek Away Team".

Program zaliczamy do gatunku gier strategiczno-taktycznych rozgrywających się w czasie rzeczywistym (RTS). Dowodzimy odziałem specjalnym wykonując przeróżne misje i podróżując po galaktykach wszechświata. „Away Team" swoimi zasadami oraz sposobem sterowania bardzo przypomina „Commandos". Podobnie jak tam, tak i tutaj mamy możliwość obserwacji pola widzenia przeciwnika, a głównym założeniem gry jest pozostanie niezauważonym przez wrogów. Przed każdym rozpoczęciem misji stajemy przed wyborem członków drużyny z pięciu dostępnych rodzajów kwalifikacji. Każdą z postaci cechują trzy charakterystyki odzwierciedlające poziom jej umiejętności. Pierwsza z nich to szybkość, druga żywotność, a trzecia umiejętności w podkradaniu się. W zależności od złożoności misji będziemy wykonywać ją przy pomocy czterech bądź sześciu postaci. Podczas każdej odprawy dowiemy się o celu misji oraz o tym, z jakimi kwalifikacjami i sprzętem należałoby dobrać członków drużyny. Zadania, jakie przyjdzie nam wykonać dzielą się na główne, które trzeba wykonać oraz dodatkowe (nie zależy od nich pomyślne zakończenie misji). Widok, z jakiego będziemy obserwowali samą akcję, jak w większości tego rodzaju gier, jest w rzucie izometrycznym. W programie istnieje również możliwość oddalania bądź przybliżania miejsca potyczki (tzw.: zoom), co momentami ułatwia grę.





A teraz trochę powybrzydzam. Programiści w przedziwny sposób rozwiązali sprawę wchodzenia i wychodzenia z budynków. Trzeba się odpowiednio ustawić, by się do nich dostać lub z nich wydostać. Jest to niezwykle irytujące, zwłaszcza podczas poruszania się całą drużyną. Raz nawet zdarzyło się, że jedna z kierowanych przeze mnie postaci została przytrzaśnięta drzwiami, przez co nie mogłem się nią poruszać i musiałem drugi raz rozpoczynać misję. Kolejny irytujący problem to fakt, że podczas wykonywania zadania żaden z członków drużyny nie może zginąć, gdyż będzie to równoznaczne z przerwaniem akcji. Rozumiem, że fajnie jest wrócić do bazy drużyną w pełnym składzie, ale w ten sposób odbiera to nieco realności rozgrywce (w końcu dowodzimy grupą do zadań specjalnych, gdzie śmierć jest na porządku dziennym). To wszystko denerwuje i nie pozwala nacieszyć się w pełni tą stosunkowo niezłą grą.

Było trochę o słabszych aspektach rozgrywki, ale są także mocne strony. Jedną z większych zalet gry jest możliwość zapauzowania jej podczas walki, co ułatwia wydawa-

„Podczas odpraw dowiemy się o celu misji oraz z jakimi kwalifikacjami i sprzętem należałoby dobrać członków drużyny"

AWAY TEAM





le ekranowej wersji. Efekty dźwiękowe należą do jednej z najmocniejszych stron gry i za to trzeba pochwalić jej twórców.

„Star Trek: Away Team" jest solidnie wykonaną grą na przyzwoitym poziomie. Nie wyróżnia się jednak niczym szczególnym i dlatego moim zdaniem nie stanie się produktem, o którym będzie się mówiło i pisało zbyt wiele. Ot, mocny średniak, którego największą zaletą jest tematyka. I jedynie z tego powodu miłośnicy filmowych przygód bohaterów „Star Treka" z pewnością skuszą się na zakup tego produktu. **A-PATCH**



Nie ma to jak dobrze przysmażony przeciwnik.

PLUSY

- Samouczek podczas wykonywania pierwszej misji.
- Możliwość przybliżania i oddalania miejsca potyczki (zoom).
- Ciekawy a zarazem prosty w obsłudze sposób doboru członków załogi do wykonania misji.
- Przyzwoity poziom inteligencji komputerowego przeciwnika.
- Możliwość obserwacji pola widzenia przeciwnika.

MINUSY

- Jeden tryb rozdzielczości (640x480).
- Trudności podczas sterowania całą drużyną.
- Brak polskiej lokalizacji.
- Wysoka, odstraszająca cena.
- Brak możliwości fizycznego wpływu na otaczające obiekty (brak śladów po strzałach itp.)







nie komend. Od strony wizualnej program prezentuje się przyzwoicie, pomimo tego iż został wykonany tylko w jednym trybie rozdzielczości (640x480), co w dzisiejszych czasach nie stawia go w korzystnym świetle. Podczas dużych zbliżeń piksele robią naprawdę ogromne wrażenie, ale w imię wyższych celów zawsze można spojrzeć na to z przymrużeniem oka. Nieźle też odwzorowany został świat gry oraz występujące w nim rasy, co powinni docenić wszyscy wielbiciele-

Za: Możliwość spauzowania i spokojnego wydawania komend podczas walki

Przeciw: Jeden tryb rozdzielczości, trochę skopany system sterowania drużyną.

Ciekawy produkt dla wszystkich wielbicieli gwiezdnej sagi.

WERDYKT 70%

ALTERNATYWNE Commandos **80%** Abomination **89%**

WORMS WORL

Jeśli wciąż nie macie dość robaków, to powinniście zainteresować się tym tytułem. Czeka Was prawdziwa, światowa impreza!

- Wydawca: **Titus Software**
- Producent: **Team 17**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.90**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **wwp.team17.com**
- Wymagania: **P100, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98, 340 MB HD**



Robóny nie gęsi i własne statki mają. I to jakie...

Dwa lata temu mieliśmy możliwość pograć w „Worms Armageddon". Była ona dość znaczącym krokiem naprzód w stosunku do trzeciej części serii. Obecnie dostajemy do rąk „Worms World Party", która już niestety nie jest takim przełomem. Tak naprawdę to właściwie ta sama gra, rozbudowana jedynie o kilka nowych opcji. Czy warto więc wydawać kolejne pieniądze na coś, co już w zasadzie widzieliśmy? Na to i inne pytania postaram się odpowiedzieć w tej recenzji.

Idea walk robaków zrodziła się w umysłach autorów już bardzo dawno, jeszcze za czasów



Amigi (patrz ramka GDZIEŚ JUŻ TO WIDZIAŁEM), ale dopiero na PC w pełni rozwinęła swoje skrzydła. Pomysł jest prosty jak drut – kierowana przez Ciebie drużyna robaków musi pokonać inne zespoły i pozostać sama na placu boju. W jaki sposób tego dokonasz zależy już tylko od Ciebie, ale wiedz, że nie ma praktycznie żadnych reguł. Dostajemy w swoje ręce ogromny arsenał broni, dzięki której mamy rozprawić się z przeciwnikiem. W tym przypadku chyba najbardziej widać postęp, bowiem w każdej kolejnej części gry autorzy dokładają nowe zabawki do i tak już sporego arsenału. Mamy więc broń





palną (karabiny, pistolety, strzelby), rakietową (bazooki, moździerze, rakiety kierowane), wybuchową (miny, dynamit, kilka rodzajów granatów), a także broń masowego rażenia (napalm, atak rakietowy, stado wściekłych krów, betonowy osioł) i wiele innych. Kilka z nich to całkiem śmieszne wynalazki, jak staruszka napakowana dynamitem, kij baseball'owy, super-owca czy bomba bananowa. Łącznie mamy ich około 40, dzięki czemu każdy może wybrać coś dla



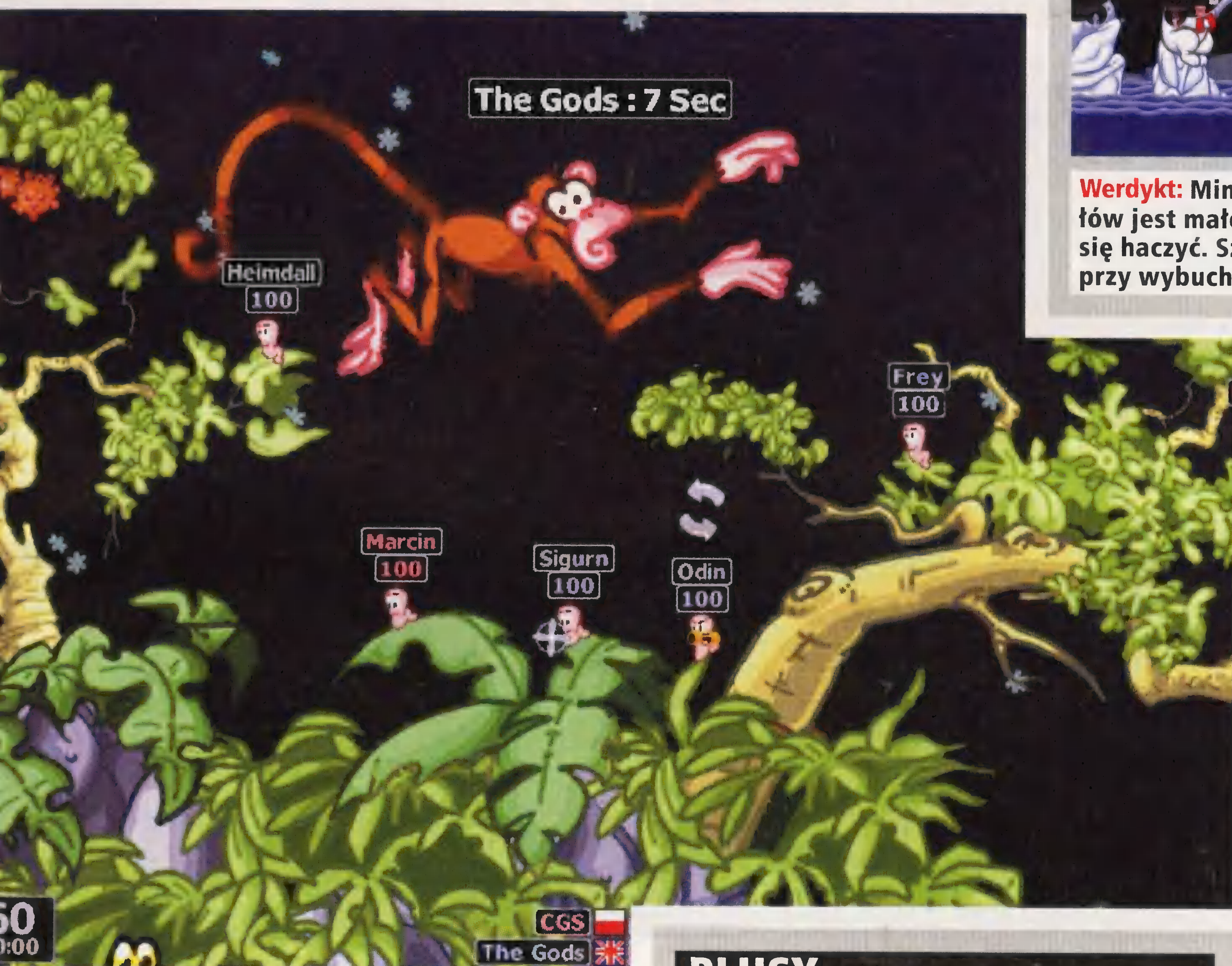
GDZIEŚ JUŻ TO WIDZIAŁEM

Seria gierek o robalach ma bardzo długą tradycję, sięgającą jeszcze czasów panowania Amigi. Pamiętam, że kiedyś wydano ją tylko na tę platformę, więc była to jedna z gier, którymi my, Amigowcy (kiedyś posiadałem Amigę i bardzo ją lubiłem; do dziś uważam, że to świetna maszynka), mieliśmy się czym chwalić przed PC'towcami. Potem powstały wersje specjalne tej gry na PC, aż w końcu, od czasów „Worms 3", wszystkie następne części wychodziły tylko na klony. Za to opisywana dzisiaj WWP ukaże się też na GBC, PlayStation 2 i DC.

„Poziom trudności powinien rosnąć systematycznie, a nie powodować frustracji i wściekłości gracza"

siebie. Tu jednak zaczyna się problem. Chodzi o to, że większość broni jest mało praktyczna i tak naprawdę to najczęściej używamy tylko kilku do kilkunastu rodzajów. Reszta leży odłogiem, bo albo nie są zbytnio szkodliwe (zabiera-

D PARTY



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Worms World Party" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 200, 64 MB RAM, Voodoo 2**



Werdykt: Mimo że szczegółów jest mało, to potrafi się haczyć. Szczególnie przy wybuchach.

■ Komputer Testowy: **PIII 850, 256 MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Wygląda świetnie, chodzi płynnie i gra się przyjemnie. Ale przy niższym konfigu też będzie OK.

ją mało energii, niosą ze sobą niebezpieczeństwo trafienia samego siebie itp.), albo nie ma możliwości użycia ich w konkretnej sytuacji. Autorzy w pewnym momencie zagubili się i zaczęli robić po kilka rodzajów podobnych do siebie broni, np. superowca i latający gołąb.

Kolejną sprawą jest spora liczba trybów rozgrywki. Możemy zmierzyć się z kolegą/koleżanką na jednym ekranie, a także w Internecie z graczami z całego świata. Co ciekawe, to rozgrywki w Internecie podzielone są na strefy dla początkujących i zaawansowanych. Przez to nie powinno być problemów z szybkimi zgonami nowych graczy. Warto też zwrócić uwagę na misje treningowe – strzelamy tam do nieruchomych celów, jednocześnie ucząc się posługiwania podstawowymi rodzajami uzbrojenia. Są też w końcu misje dla jednego gracza. Mają one swoje niewątpliwe zalety, jak choćby ciekawie zaplanowane zadania do wykonania. Naprawdę trzeba pogłówkować, aby je ukończyć. Tu też pojawia się duży problem. Już pierwsza misja jest koszmarnie trudna, co może zniechęcić początkujących do dalszych prób. Poziom trudności powinien rosnąć systematycznie, a nie powodować frustracji i wściekłości gracza.

PLUSY

- Możliwość gry w sieci.
- Rozbudowany edytor plansz.
- Hymny i powiedzonka w wielu językach.
- Wiele rodzajów broni i gadżetów.

MINUSY

- Wtórność.
- Poziom trudności.

ŚWIATOWA IMPREZKA

Po raz pierwszy w tej serii dano nam możliwość gry w sieci. Jest to ciekawy pomysł, gdyż nie każdy ma możliwość zaproszenia innych żywych graczy przed ekran monitora, a nawet jeśli już, to wielu się przed nim nie zmieści. Inna sprawa, że często dopiero poznajemy zasady danego programu, przez co przydalibyśmy się nam gracze na naszym poziomie zaawansowania. Autorzy pomyśleli i o tym, stosując strefy dla początkujących i doświadczonych. Połączenie z siecią nie jest trudne, a gra się całkiem przyjemnie nawet na modemie (nie uświadczymy tu raczej lagów, tak bardzo utrudniających życie graczom strzelanin FPP czy RTS'ów). Z drugiej strony nie ma dużo chętnych do grania w WWP, bo moda na robale przeminęła już dość dawno. A może się mylę...





Grafika to kolejny element, który praktycznie nie uległ zmianie od czasu wydania poprzedniej części gry. Co prawda dodano kilka nowych plansz do rozgrywki, ale reszta wygląda identycznie. Trochę za to ruszyło się w kwestii udźwiękowienia – doszło parę efektów specjalnych, muzyczek i okrzyków bojowych. Postarano się także stworzyć Wormopedię, zbiór haseł dotyczących uzbrojenia i ciekawostek związanych z grą – znajdziemy tam sporo interesujących szczegółów i ilustracji. Nie można zapomnieć także o edytorze terenu, który pozwala stworzyć teren naszych marzeń i rozegrać na nim śmiertelny pojedynek (moim ulubionym jest niewielka kostka na środku ekranu, pusta w środku – jedna bomba i wszystkie robaczki giną!). Wszystko to jednak szczegóły, nie mające dużego wpływu na wrażenie, że już to gdzieś wcześniej widziałeś.

„Warto zwrócić uwagę na misje treningowe – strzelamy tam do nieruchomych celów, jednocześnie ucząc się posługiwania podstawowymi rodzajami uzbrojenia"

Tak więc mimo kilku poprawek i dodatków, jest to bardzo podobna do poprzedniej gra. Fani serii na pewno sięgną po nią bez wahania, podobnie jak gracze, którzy nigdy z robalami się nie zetknęli. Reszta może sobie ten tytuł spokojnie darować. Nie chciałbym, aby ktoś zrozumiał, że WWP to gra przeciętna. Ona po prostu nie robi już takiego wrażenia, jak jej poprzedniczki. **BARON JACK**

■ **Za:** Opcja gry w Internecie, Wormopedia, misje przygodowe, małe wymagania.

■ **Przeciw:** Niewiele zmian w stosunku do poprzedniczki, poziom trudności misji.

Gra, którą powinno się traktować jak dodatek do poprzedniej części, a nie nową pozycję.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE ■ Worms Armageddon 90%

DRACULA: ZMAR

Synku! Tyle razy ci mówiłem! Nie graj ciągle na komputerze, bo ci jedzenie skrzepnie.

- Wydawca: **Wanadoo Edition**
- Producent: **DreamCatcher Interactive**
- Premiera: **11 kwiecień**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win 9x**





Burrp, już dłużej nie mogę, chyba zaraz...

Krwiopijca powraca! Czyżby kolejny odcinek „Prawników z Wall Street"? Nie, to „Dracula: Zmartwychwstanie". W kinach sieje spustoszenie wyzwolony uczynkiem głupców „Dracula 2000". Na ekran naszych pecetów najsłynniejszy krwiopijca wszech czasów wkracza na dwóch cedekach z grą „Dracula: Zmartwychwstanie".

Poczuj znów zapach cmentarnej ziemi, strach w blasku świec, a jeśli masz szczęście – litościwa śmierć sprawi, że nic nie będziesz czuł, gdy On Cię dosięgnie. Nazywam się Jonathan Harker i wyruszam na spotkanie ze złem. Drakula żyje, teraz nie mam już wątpliwości. Gdy uciekaliśmy z Miną od koszmaru Transylwanii sądziłem, że raz na zawsze pozbyłem się potwora. Wróciliśmy do Anglii, życie zaczęło powoli jakoś się układać. Jednak krwiożercza bestia nie dała za wygraną. Pewnego dnia zastałem pusty dom, bez śladu Miny, za to z kartką przybitą na drzwiach wejściowych:

„Ukochany, wciąż czuję zew krwi Drakuli. Wyruszam, gnana nieodpartym pragnieniem, któremu nie mam sił dłużej się opierać. Kocham Cię. Twoja na zawsze – Mina".

Nie zastanawiając się długo, wyruszyłem pierwszym statkiem do Europy, po raz kolejny wracając pamięcią do koszmaru przeszłości, odtwaezając w myślach każdy szczegół mej walki z monstrualnym hrabią. Historii, którą mój przyjaciel – Bram Stocker zapisał w cieszącej się popularnością wśród żądnych mocnych wrażeń młodych ludzi, książce pt. „Dracula". Głupcy! Gdyby wiedzieli, że koszmary z ich snów są tylko nędzną imitacją rzeczywistości. Ale dość na dziś. Mój dyliżans zbliża się do Warny.

Pomijając mą nieudolność literacką – tak mogłaby wyglądać kontynuacja jednej z najsłynniejszych książek wszech czasów. Kontynuacja, której Bram Stocker nigdy nie napisał. Któż w owych czasach słyszał bowiem o sequelach? Teraźniejszość jest jednak czymś innym, co udowodnili właśnie programiści DreamCatcher Interactive, wypuszczając równolegle z premierą filmu „Dracula 2000" grę bazującą na dziele Stockera. Mowa o „Dracula: Zmartwychwstanie".

Podtytuł skojarzył mi się z kontynuacją dość znanego w swoim czasie mordobicia – „Rise of the Robots". Na szczęście kolejne wcielenie Drakuli okazało się spokojną, statyczną przygodówką, przywołującą na myśl raczej skojarzenia z „Myst" lub „Zork: Inquisitor". Jedno tej grze muszę przyznać: ma klimat. I dzięki Bogu, że nie jest jakimś trójwymiarowym „shooterem". Dostałbym chyba zawału, gdybym kolejny raz musiał walczyć z demonami i mutantami z kosmosu. Klasyczna fabuła, tradycyjne, mroczne wykonanie, czyżby powrót do korzeni?

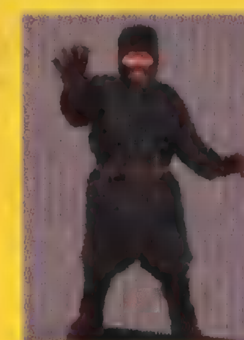
Akcja rozgrywa się, a jakże, w Transylwanii, w najbliższych okolicach dość ponurego i cieszącego się złą sławą zamku. Jedyną ostoją ciepła i światła jest karczma prowadzona przez poczciwą, choć nie grzeszącą rozumem kobiecinę. Jednak nawet w świetle świec i zapachu czosnku dostrzec można cień strachu. Ludzcy poplecznicy Drakuli terroryzują okolicę i strzegą drogi do zamku. Na początku Jonathan musi odkryć, jak oszukać psy gończe hrabiego, potem pokonać lasy, wilgotne piwnice, grożącą zawaleniem kopalnię, by w końcu rozpocząć zwiedzanie zamczyska od lochów. Po drodze zapozna się z prastarą legendą, która wyjaśni, że hrabia nie jest takim zwykłym wampirem.

Atmosfera strachu i tajemniczości tworzona jest

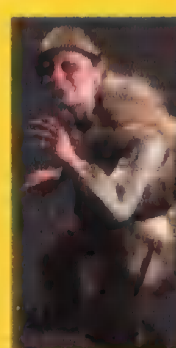
CZYNNIK LUDZKI



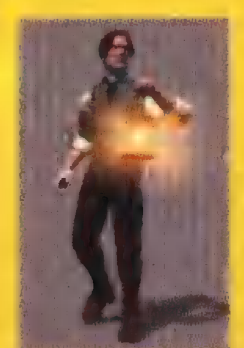
Drakula. Tytułowy Czarny Charakter. Podobno wysysa krew. Transylwański wydział prawa zaprzecza, jakoby ukończył tę uczelnię. Plotka głosi, że zmartwychwstał. Redakcyjny paparazzi uchwycił go, gdy porannym zwyczajem wydzierał się na swego wiernego Jana. Podobno wrzeszczał „Janie, Dębica!"



Igor. Wierny służący hrabiego. Popełnił samobójstwo nie mogąc znieść myśli, że okradł swego pana, by spłacić karciane długi. Ostatnie jego słowa uwieczniono ku przestrodze dla potomności. Brzmiały one „Towarzysze, nie strzelajcie!"



Jan. Pięć dziesiątek lat służby dla rodziny Drakuli przyniosło mu lumbago od kuśtykania na służbowym szczudle (kto widział transylwańskiego lokaja bez garbu i szczudła!), reumatyzm od sypiania w trumnie i niewytłumaczony wstręt do pijawek. Za to żyje dłużej niż cała, razem wzięta populacja wioski leżącej u stóp zamku.



Jonathan Harker. Dobry Bohater. Choć z wyrazu jego twarzy nie przebija inteligencja, a fryzura wyszła z mody wiek temu, da się lubić, bo... bo... no, bo jest Pozytywnym Bohaterem. I powinniśmy się wczuć w jego rolę, a więc go polubić. Dobry, miły i uczynny. Szkoda, że nie można grać Drakulą...

TWYCHWSTANIE





■ Realistyczna i szczegółowa grafika buduje atmosferę grozy.

PLUSY

- Mroczny klimat gry
- Złowieszcza grafika, budująca atmosferę i ułatwiająca wczucie się w grę
- Całkiem nieźle dopracowane dźwięki, polecamy granie w słuchawkach o późnych godzinach nocnych
- Fabuła oparta na kultowej książce

MINUSY

- Mała ilość mozliwych do wykonania czynności
- Proste, nie wymagające wysiłku zagadki
- Poruszanie się po z góry wytyczonych ścieżkach
- Niewiele dostępnych do wykorzystania przedmiotów czyni ją liniową, a zagadki są czywiste.



umiejętnie przez grafikę i dźwięk. Wszechobecny mrok, długie cienie, kładące się na każdym sprzęcie, skrzypiąca podłoga, przytłumione szepty, piski, zawodzenie wiatru. Polecam granie w słuchawkach na uszach, o północy. Zupełnie jak w starych horrorach – atmosferę tworzą nie hordy potworności wypruwających wszystkim flaki, lecz nasza własna wyobraźnia, dopatrująca się wszędzie niebezpieczeństwa. Mroczny klimat gry jest największym atutem. Całość zrealizowano dobrze, choć miejscami grafika bywa mało czytelna. Dotyczy to szczególnie ciemnych zakątków kopalni.

W miarę postępów w grze, „Dracula: Zmartwychwstanie" coraz bardziej kojarzył mi się z „Mystem". Postać porusza się po z góry wytyczonych ścieżkach, posiada za to pełną swobodę rozglądania się dookoła. To typowa przygodówka, polegająca na rozwiązywaniu problemów za pomocą odnajdowanych przedmiotów. „Myst" jednak miał w sobie to nieuchwytne „coś", co przesądzało o jego wyjątkowości, odznaczał się też wyższym poziomem trudności. „Dracula" rozgrywana jest na zasadzie „przynieś, użyj, odnieś". Zadanie gracza sprowadza się do uważnego obserwowania okolicy, kojarzenia faktów i wykorzystywania nielicznych wskazówek, uzyskiwanych od jeszcze rzadziej spotykanych tu i ówdzie postaci. Przykładowo: pod krzyżem znajdujemy procę, którą przepędzamy ptaki, by odwrócić uwagę stróża domu, gdzie jest klucz do... i tak dalej. Niestety nic ambitnego. Ani lista znajdowanych przedmiotów, ani ilość opcji dialogowych nie przyczyniają się do przedłużenia czasu spędzonego przy grze. Całkowita liniowość scenariusza i brak możliwości wybrania kilku ścieżek gry jest tylko w niewielkim stopniu niwelowana przez ciekawą fabułę, przypominającą kontynuację znanego horroru. Brakuje też charakterystycznych dla „Mysta" czy „Shieversa" zagadek logicznych.

Autorzy postanowili chyba stworzyć grę skierowaną do młodszych odbiorców: dość łatwe zagadki, uproszczony interfejs, jasno wskazujący, po którym fragmencie krajobrazu można się czegoś spodziewać, a który jest tylko dekoracją, poruszanie się po z góry wyliczonych ścieżkach – słowem, całkowita liniowość. Nie uważam, żeby wyszło to grze na dobre. Rynek przygodówek rozwija się, idzie naprzód, autorzy coraz bardziej kombinują jak urozmaicić grę, a tu nagle dostajemy produkt jakby sprzed dwóch lat. Grając, cały czas miałem wrażenie, że jednak to wszystko już było. Podczas gdy już w takim np. „Escape from Monkey Island" Guybrush Threepwood wciąż bawił i zaskakiwał, mimo upływającego czasu. Szkoda, że wiek nie wyszedł na dobre „Draculi", podobnie zresztą jak jego nowemu, filmowemu odpowiednikowi.

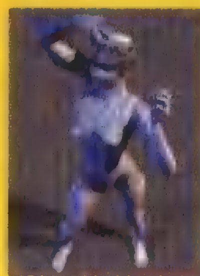
Konkludując: grę polecam miłośnikom książki pana Stockera oraz młodszym graczom, którzy dopiero rozpoczęli swój kontakt z gatunkiem przygodówek. W pełni spolonizowana „Dracula: Zmartwychwstanie" potrafi dostarczyć miłej, choć krótkiej zabawy komuś, kto nie ma wobec niej wygórowanych oczekiwań. **LUSIEK**

CZYNNIK LUDZKI, C.D.



Mina. To o nią tu poszło. Kolejna sikorka, nie mogąca się zdecydować czy wybrać grzecznego i uczynnego gentlemana, z nim zbudować stabilną przyszłość, czy faceta, który jest hrabią i podobno prawdziwe z niego zwierzę. Kobiety...





A oto inni bohaterowie gry. Karczmarz podczas codziennej pogawędki z żoną i pani, której nie znam, ale już dzwonię do CD Projektu, by zapytać o wym... namiary....

■ **Za:** Mroczny klimat, kontynuacja opowieści rozpoczętej w kultowej książce.

■ **Przeciw:** Proste zagadki, liniowość scenariusza.

Polski Związek Lekarzy Stomatologów poleca grę ze względu na krzewienie zdrowej, płynnej diety.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE ■ Myst ■ Zork: Inquisitor

JAGGED ALLIANCE 2.5:

Chciałbyś zakosztować życia najemnika? Nie!? Nieważne – czytaj dalej.



Kolejny zrzut, kolejna parszywa misja...



- Wydawca: **TalonSoft**
- Producent: **Sir–tech**
- Premiera: **3 kwartał**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com.pl**
- Wymagania: **P133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Ja również nie marzę, by z karabinem w ręku i plecakiem na plecach udać się na misję do dżungli czy innego urokliwego miejsca i zarobić kulkę od jakiegoś świra. Co innego, jeżeli akcja ma miejsce na ekranie monitora. Wtedy może być całkiem zabawnie.

„Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business" to w zasadzie nowa gra. Jej odpalenie nie wymaga wersji podstawowej, dostajemy za to garść nowych misji i jeszcze więcej akcji niż poprzednio. Niezmieniony pozostał natomiast silnik gry, ale o tym później.

Tym, co najbardziej przyciąga do "Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business", jest jej świetny klimat. Kierując poczynaniami szóstki doborowych najemników, trudno oprzeć się wrażeniu, że wszystko dzieje się naprawdę. No, może trochę przesadziłem, ale człowiek faktycznie identyfikuje się ze swoimi podkomendnymi. Każda walka to duże wyzwanie, a zejście choćby jednego z członków drużyny kończy się najczęściej użyciem opcji load. Bo jak można cieszyć się z wykonanej misji, gdy do bazy wraca tylko połowa oddziału? Duży wpływ na przyjemność czerpaną z rozgrywki ma również oprawa audio programu. Większość melodii mogłaby śmiało posłużyć do zilustrowania niezłego filmu. Muzyka idealnie pasuje do sytuacji – raz jest podniosła, innym razem napawa niepewnością. Wielka szkoda, że oprawa wizualna gry nie dorównuje jej jakością.

No właśnie. Grafika to zdecydowanie najsłabszy punkt programu. Pozostała praktycznie niezmieniona w stosunku do poprzedniczki i chyba głównie z tego powodu gra nadal nosi numerek "2". Jest więc niska rozdzielczość, uboga paleta kolorów, dość schematyczne budynki, są i rozpikselowane postacie. Szkoda, że autorzy nie pokusili się o chociażby niewielkie odmłodzenie gry. W pewnych momentach słaba grafika wręcz utrudnia zabawę. Ciężko na przykład dojrzeć małe przedmioty leżące na ziemi. Problemy występują też podczas starć w zalesionym terenie, kiedy postacie wręcz zlewają się z otoczeniem. Również napisy pojawiające się podczas walk, często nadwerężają nasz wzrok. Mimo że w przypadku gry tak zajmującej, oprawa odgrywa naprawdę drugorzędną rolę, to całość pozostawia pewien niedosyt i niesmak.



LAPTOP

Świetnym pomysłem autorów było udostępnienie graczowi podręcznego laptopa. Za jego pomocą możemy odbierać maile zawierające oferty lub zlecenia, przeglądać zasoby sieci czy przypomnieć sobie dokładny przebieg misji. Możemy także sprawdzić jak stoimy z kasą i przejrzeć posiadane informacje. Jest to również urządzenie, za pomocą którego werbujemy nowych najemników. Przed podjęciem decyzji o ewentualnym zatrudnieniu delikwenta, możemy dowiedzieć się, jakim sprzętem się posługuje, poznać jego zdolności oraz przeczytać o nim krótkie info. Jako że nasz komputerek to maszyna w pełni multimedialna, dość często oglądamy krótkie filmiki czy słuchamy wiadomości. Aha, nasz sprzęt działa w oparciu o system Sir OS VIII. Czyżby najemnicy nie ufali Billowi?





Tak prezentuje się nasza wesoła gromadka.

UNFINISHED BUSINESS



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Jagged Alliance 2.5: UB" będzie działać na PC.

■ Komputer Testowy: **P133, 32 MB RAM**



Werdykt: No cóż, ładowanie poziomów trochę trwa, a scrolling mógłby być bardziej płynny. Ale na upartego da się grać.

■ Komputer Testowy: **Duron 800, 128MB RAM, GeForce2 MX**



Werdykt: Gra nie obsługuje akceleratorów, więc GeForce trochę się nudził. To nie zmienia faktu, że chodzi idealnie.





■ Wybór najemników jest niczego sobie.





■ Ja się schowam za tą skałą! Nie, ja! A nie, bo ja...

PLUSY

- Wygodny interfejs.
- Rozbudowany tryb walki.
- Możliwość korzystania z podręcznego laptopa.
- Niezłe cut–scenki.
- Muzyka idealnie dopasowana do gry.
- Ciekawe i solidnie wykonane speeche.
- Mnogość sprzętu.
- Ciekawe, zaskakujące misje.
- Wielce udany klimat.

MINUSY

- Przestarzała, momentami nieczytelna grafika.
- Sporadyczne zwisy gry.
- Dość wysoki poziom trudności.
- Często niejasny obraz sytuacji podczas walk.

Walki jest dużo. Chyba nawet więcej niż w poprzedniej części. Przeciwnicy są całkiem inteligentni, nie włażą nam prosto pod lufę. Umieją wykorzystywać elementy otoczenia, tak więc kryją się za drzewami, budynkami. Wiedzą też, kiedy lepiej ukucnąć czy położyć się. Co więcej, są dobrze wyszkoleni – początkujący gracz spędzi trochę czasu na zgłębieniu taktycznych wybiegów i dorównaniu komputerowym przeciwnikom. Nieobce mu będzie również uczucie irytacji, bowiem gra utrzymuje dość wysoki poziom trudności. Kiedy jednak już zaczniemy odnosić zwycięstwa, nie ma takiej siły, która odciągnęłaby nas od kompa. Duży plus należy się grze za rozbudowany, a zarazem dość przejrzysty system walki. Starcia rozgrywają się w systemie turowym. Każdy z naszych podwładnych dysponuje pulą punktów akcji, które może przeznaczyć na różne działania. Płaci się za wszystko – przeładowanie broni, ukucnięcie, wreszcie za ataki i przemieszczanie się. Uzbrojenie, jakim mogą władać nasi pupile, jest bogate. Każda giwera ma swój odpowiednik w rzeczywistości. Dysponujemy zatem całą gamą pistoletów, karabinów, strzelb, granatów itd.

„Pod względem merytorycznym prezentuje się wyśmienicie, natomiast oprawy – dużo gorzej"

Bardzo dobrze również wypada strona fabularna gry. "Unfinished Business" nie jest po prostu szeregiem misji. Znajdziemy tutaj wiele kwestii mówionych, wykonanych na naprawdę dobrym poziomie. Kolejne misje poprzedzają nieźle (choć nie rewelacyjnie) zrealizowane cut–scenki, stanowiące miły i interesujący przerywnik. Dużą rolę w grze odgrywa podręczny laptop. Informacje, które za jego pomocą uzyskujemy, dużo wnoszą do fabuły sprawiając, że jeszcze bardziej angażujemy się w grę. Więcej o zaletach tego praktycznego urządzenia przeczytacie w osobnej ramce.

"Jagged Alliance 2: Unfinished Business" jest grą na wysokim poziomie. Pod względem merytorycznym prezentuje się wyśmienicie, natomiast oprawy wizualnej – dużo gorzej. Mimo to gra spodoba się każdemu miłośnikowi gier taktycznych. Dużo walki, wymagający przeciwnicy, wyśmienity klimat, na który po części składa się znakomita muzyka i ciekawa część fabularna gry – to główne jej zalety. Dla początkujących graczy przeszkodą może okazać się dość wyśrubowany poziom trudności – jednak i oni powinni docenić grę. Ciekaw jestem, jak wypadnie, mający pojawić się lada dzień "Fallout: Tactics". Bądź co bądź jest to jedyny produkt, który może poważnie zagrozić "JA2.5:UB". **FAZI**

■ **Za:** Klimat, muzyka, system walki.

■ **Przeciw:** Przestarzały silnik, zbyt trudna dla amatorów.

Bardzo przyzwoita gra taktyczna, mimo archaicznego wyglądu. Must-have dla wielbicieli gatunku.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE ■ Jagged Alliance 2 **87%** ■ Fallout: Tactics **87%**

GROUCH



Czy w grach platformowych da się jeszcze coś nowego wymyślić? A może by tak zaadoptować niektóre elementy z innych gatunków np. TPP. Dlaczego nie? „Grouch" jest właśnie efektem takiej mieszanki.

- Wydawca: **Dynamic Multimedia**
- Producent: **Revistronic**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **Topware**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

■ Cześć to ja, wracam z siłowni.





Autorom gry „Grouch" na pewno nie można zarzucić braku ambicji. W skostniały już nieco gatunek platformówek tchnęli nowego ducha. Wyszło to grze na dobre, gdyż niektóre rozwiązania graficzne oraz sposób sterowania bohaterem wniosły coś nowego.

Szkoda, że na tym się skończyło, bo pozostałe elementy, jak fabuła, zagadki należą do najsłabszych stron tej nowej gry. A jeśli już jesteśmy przy fabule, to jak to zwykle bywa od zarania platformówek, poznajemy banalną historyjkę będącą usprawiedliwieniem wędrówki naszego komputerowego bohatera przez kolejne światy i walki z przeciwnościami losu. Wcielamy się w postać muskularnego gościa (ciekawe ile lat chodził na siłownię?), przypominającego Herkulesa z dziecinnych kreskówek. Główny bohater ma słabość do pewnej blond piękności. Gdy wydaje się, że wszystko jest na dobrej drodze, a nasz osiłek marzy o upojnych chwilach, nagle pojawiają się wredni ludożercy i porywają jego wybrankę. Zanim ten zdążył się zorientować i chwycić za swój pięknie zdobiony miecz, jego dziewczyna była już w rękach kanibali. Tu muszę nadmienić, że ludożercy kierowali się zupełnie innymi pobudkami niż nasz bohater. Piękna blondyna, obiekt westchnień mięśniaka, jak ulał pasowała na rożen tubylców. Cóż było robić? Nie wyobrażacie sobie chyba, że nasz bohater będzie spokojnie przyglądał się wstrętnym kanibalom. I nie mylicie się! Jak to zwykle bywa w tego typu ckliwych historiach, nasz mięśniak wyrusza w trudną wyprawę tropem zbójców.

Zanim rozpoczniecie zabawę, radzę wejść do opcji gry. Może to być przydatne zwłaszcza jeśli macie słabe nerwy, młodsze rodzeństwo bądź wrażliwych rodziców. Ustawienie poziomu brutalności zaoszczędzi Wam przykrych niespodzianek. Jak na grę platformową, jest niezwykle krwawa. Miłośnicy „Croca", „Herculesa" czy tym podobnych, mogą być niemile zaskoczeni. Natomiast dla „wyznawców" „Mortal Kombat" czy „Armageddon", to dziecinna igraszka. Mimo wszystko, ilość krwi i trochę przesadzone sceny brutalne, bardziej śmieszą niż przerażają. Co powiecie na taką scenkę, gdy w walce pozbawisz przeciwnika wszystkich kończyn, a nieoczekiwanie ten ludzki kadłubek zaatakuje Cię... zębami! Nasz bohater walczy na różne sposoby. Poczynając od pięści, a kończąc na pochodni. Przeciwnicy prezentują zróżnicowany poziom umiejętności walki. Niejednokrotnie poślą Was na tamten świat zaledwie jednym ciosem... Dzięki umiejętnemu połączeniu wielu elementów, charakterystycznych dla gier TPP i platformówek, autorom udało się uzyskać całkiem niezłe efekty. Z jednej strony nasz bohater otrzymał stosunkowo duży zasób ruchów, za to odebrano nam możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie. Nie powinno to dziwić miłośników platformówek, bo w programach tego typu to normalka. Kolejną rzeczą charakterystyczną dla platformówek są liczne pułapki, przez które możesz stracić życie. Najpierw są to małe dołki z wodą, a później ruchome platformy i inne. Co do grafiki i animacji w „Grouchu", to prezentuje się naprawdę nieźle i nie ustępuje pod tym względem miejsca np. „Raymanowi". Scenografia jest ciekawa, posiada wiele fajnych elementów. Przede wszystkim rzucają się w oczy kontrasty, wynikające z połączenia dwóch odmiennych światów: ponurego, ciemnego, w którym sieją zniszczenie okrutne orki, paląc i niszcząc wszystko co napotkają na swej drodze oraz pięknego, kolorowego, z masą zieleni i rozkoszy. Te dwa światy wzajemnie się przeplatają tworząc wspaniałą atmosferę (aż miło popatrzeć).

Niestety nie można tego powiedzieć o oprawie dźwiękowej. Efekty dźwiękowe są takie sobie, zaś monotonna muzyczka odzwierciedla to, co dzieje się na ekranie, a dzieje się stosunkowo niewiele. Przez większość gry jest trochę nudno – ale zastrzegam, że jest to moje zdanie, bo platformówki nie należą do moich najbardziej ulubionych gatunków gier. Mimo licznych wad, „Grouch" stanowi ciekawą pozycję na rynku. Na pochwałę zasługuje grafika i animacja postaci, a także rozwiązanie nie stosowane dotychczas w tego typu grach. Nie bez znaczenia jest również przystępna cena produktu i fakt, że jest on dostępny w polskiej wersji językowej. **TOM&JERRY**



■ **Za:** Dobry scenariusz, ładnie wykonana oprawa graficzna, fajne potwory.

■ **Przeciw:** Zbyt duży poziom trudności, zbyt dużo powtarzających się pułapek.

Ciekawe, czy „Grouch" odniesie taki sam sukces jak „Rayman" czy „Tomb Raider"? Osobiście sądzę, że gra jest niezła.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE ■ Tomb Raider ■ C of M&M **49%**

KURKA WODNA

Bacznie obserwuj niebo – zagrożenie przybędzie właśnie stamtąd...







Prosta, acz zabawna grafika to atut gry.









- Wydawca: **TopWare**
- Producent: **TopWare**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **19.95**
- Dystrybucja: **TopWare**
- Strona WWW: **www.kurkawodna.pl**
- Wymagania: **P166, 32 MB RAM, CD-ROM, Win95/98/ME/2000**

Nie masz czasem ochoty zagrać w coś, nie angażując się zbytnio? Ot tak, popykać kwadrans i zająć się czymś innym? Jeśli tak, to opisywana niżej pozycja może Cię zainteresować. Tym razem nie ratujemy świata. Nie zajmiemy się też eksterminacją krwiożerczych obcych czy innych potworków. Na naszej drodze stanie przeciwnik dużo potężniejszy... Inwazja latającego drobiu to nie przelewki – przygotuj się do starcia.

„Kurka Wodna" to typowy celowniczek. Zasadniczo zabawa polega na ostrym machaniu myszką i klikaniu na ptaszyskach, co powoduje ich natychmiastowe zejście. Proste, ale wciągające. A jak się w to gra? Ano całkiem przyjemnie. Zewsząd nadlatują eskadry kurek, naszym zaś zadaniem jest ustrzelenie jak największej ich liczby. Za kolejne trafienia otrzymujemy punkty, których ilość zależy od odległości, w jakiej znajdował się cel. Po zdobyciu 1000 punktów przeskakujemy na następny poziom. A tam, poza scenerią, zmienia się tylko prędkość, z jaką ptaki umykają nam spod celownika. Cała zabawa trwa około 5 minut – tyle bowiem zajmuje ukończenie gry.

W łapki gracza oddano trzy rodzaje broni. Mało? Uwierz mi – w zupełności wystarczy. Najsłabszy jest pistolet. Strzelanie z niego wymaga precyzji, szczególnie przy mierzeniu do najbardziej oddalonych ptaszysk. Dalej mamy śrutówkę, której duży rozrzut pozwala zestrzelić 2 –3 cele jednocześnie. Ostatnia zabawka to bomba. Możemy ją umieścić w dowolnym miejscu ekranu, następuje odliczanie i... BUM. To zdecydowanie najefektowniejszy i najefektywniejszy środek do likwidacji drobiu. Po detonacji bomby kilka(naście) kurek, które miały pecha znaleźć się w niewłaściwym miejscu o niewłaściwej porze, zasila Twój licznik punktów.

Żeby nie było za łatwo, przez większość czasu korzystamy jedynie z pistoletu. By zdobyć coś mocniejszego, należy zestrzelić kuraka niosącego pożądaną przez nas broń.

W trybie „kampanii" jest 5 poziomów plus kilka dodatkowych, dostępnych jako osobne „scenariusze". O ich wykonaniu nie można dużo powiedzieć – wszak są sklecone z kilku bitmap. Nieważne czy znajdziemy się na tropikalnej plaży, wrzosowisku, stacji kosmicznej, czy w okolicach nawiedzonego zamku – zawsze główną rolę odgrywa ptactwo łowne. Prosto, acz estetycznie animowani „przeciwnicy" dobrze spełniają swoje zadanie, mają także jedną niepodważalną zaletę. Otóż dźwięki, które wydaje faszerowany ołowiem drób, rozbawią każdego. Podobnie zresztą jak cała kreskówkowa oprawa programu.

„W łapki gracza oddano trzy rodzaje broni. Mało? Uwierz mi – w zupełności wystarczy."

„Kurka Wodna" nie jest grą, którą można porównać z większością sprzedawanych tytułów. To prościutki produkt, mający za zadanie zapewnić kilka minut niezobowiązującej zabawy. Idealnie nadaje się do biur, „gdy szef nie patrzy", a i w domu stanowi przyjemną odmianę po godzinach spędzonych z „Quake" czy „Diablo". Nie oceniam jej pod kątem grafiki, dźwięku czy – nie daj Boże – fabuły. Stąd też stosunkowo wysoka ocena. Ja na przykład trzy razy przerywałem pisanie tej recenzji, aby ustrzelić kilka sztuk drobiu. **FAZI**

- **Za:** Odprężająca, zabawna, prosta i przyjemna.
- **Przeciw:** Prościutkie wykonanie, do ukończenia w ok. 5 minut.

Miły przerywnik w pracy – i tyle.

WERDYKT 49%

ALTERNATYWNE ■ Space Tripper ■ Raptor

NASCAR RACING 4

Jeśli chodzi o symulatory wyścigów NASCAR, to firma Papyrus nie ma sobie równych!

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Papyrus**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.nascar4.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Akcelerator 3D, Win9x**





Grafika jest atrakcyjna, ale wymaga bardzo mocnego sprzętu.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

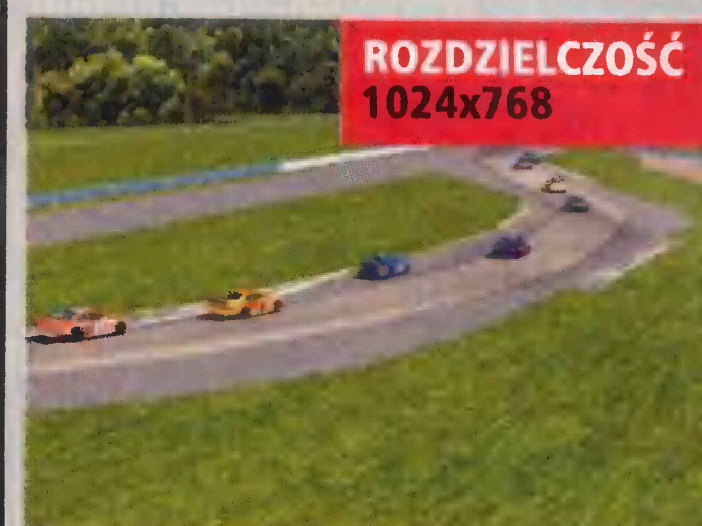
Jak „NASCAR Racing 4" będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **Celeron 400, 128MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Niestety, trzeba wyłączyć wszystkie detale, dopiero wtedy gra ma sens.

■ Komputer Testowy: **PIII 800, 128MB RAM, GeForce**



Werdykt: Znacznie lepiej, choć potrafi skakać gdy na ekranie widoczna jest jednocześnie duża liczba przeciwników.



Kiedy siedem lat temu, mało znana grupa developerska Papyrus tworzyła swoją pierwszą „poważną" grę, nikt nie przypuszczał, że ich produkt – „NASCAR Racing" – stanie się niedoścignionym wzorem dla innych. Gra była kamieniem milowym w dziedzinie realizmu symulatorów samochodowych. Jako jedyna potrafiła przedstawić fascynującą atmosferę i klimat tej egzotycznej dla Europejczyków dyscypliny wyścigów. I najważniejsze – sprawiła, że monotonna, wielogodzinna jazda po owalnych torach stała się interesująca i wciągająca.

Niestety, często się zdarza, że kontynuacje hitów nie budzą już takich emocji. Druga część „NASCAR Racing" nie była tym, na co wszyscy czekali. Niewiele usprawnień i rozmaite błędy zaowocowały faktem, że gra nie wciągała już tak, jak jej pierwowzór. Autorzy zrehabilitowali się trzecią odsłoną wyścigów, która stanowiła już wysoki skok jakościowy i posiadała oprawę godną możliwości ówczesnych komputerów. Natomiast omawiany dziś „NASCAR Racing 4" to powrót do korzeni i dowód na to, że Papyrus jest ekspertem w swojej dziedzinie! Już po kilku minutach zacząłem odczuwać to, czego doświadczałem podczas gry w „jedynkę". Było to poczucie świetnego klimatu i chęci grania jak najdłużej bez chwili wytchnienia. Mnogość opcji, oprawa audiowizualna, i wreszcie niesamowity wręcz realizm spowodowały, że poczułem się tak samo zaskoczony jak siedem lat temu.

„NASCAR" budzi respekt – nie jest to gra dla zwykłych graczy, którzy chcą się wyżyć przy komputerze. Każdy niepotrzebny ruch kierownicą, zmiana biegów w złym momencie czy zbyt mocne wciśnięcie hamulca mogą spowodować natychmiastowe wypadnięcie z trasy. Dlatego non stop trzeba być maksymalnie skupionym wokół tego co się dzieje. Należy obserwować dokładnie wszystkie zegary na desce rozdzielczej i uważać na to czy temperatura wody albo ciśnienie oleju nie są zbyt wysokie. Trzeba się martwić temperaturą opon, kierunkiem wiatru, zachowaniem innych uczestników i tym, kiedy musimy zatankować. Całe to napięcie powoduje, że jadąc kilkadziesiąt okrążeń po owalnym torze, nie nudzimy się ani przez chwilę. To jest właśnie tajemnica NASCAR'u. Oczywiście zawody to nie tylko jazda. Równie ważne są wizyty w garażu. To w tym miejscu tak naprawdę rozstrzyga się wynik wyścigu. Dopracowanie szczegółów technicznych samochodu ma ogromne znaczenie, albowiem każdy bar ciśnienia w oponach, milimetr i stopień pochylenia spojlera, setna część przełożenia skrzyni biegów czy galon paliwa w baku mogą zdecydować o wygranej. To kolejny dowód na to, że „NASCAR Racing 4" nie jest grą dla wszystkich. Ale jak mawiają, jeszcze się taki nie narodził, co by wszystkim dogodził. To powiedzenie idealnie pasuje do gier komputerowych. Są ludzie, którzy nigdy nie polubią zręcznościówek, skomplikowanych symulatorów lotniczych, strategii czy właśnie realistycznych symulatorów samochodowych. Jednak każda z takich gier znajduje swoich zagorzałych sympatyków, a w przypadku produkcji Papyrusu, na pewno będzie ich wielu.

„NASCAR Racing 4" jest tym wśród gier o tematyce NASCAR, czym „Grand Prix 3" Geoffa Crammonda wśród symulatorów Formuły 1 – najbardziej realistycznym i najlepiej wykonanym produktem w swojej klasie. Jedna strona to za mało, aby szczegółowo przedstawić wszystkie zalety omawianej dziś gierki. Ograniczę się więc do wyliczenia najważniejszych (pomijam opisany już realizm i klimat): wszystkie 21 torów Winston Cup, świetna grafika i dźwięk, doskonały model jazdy, realnie istniejący kierowcy i samochody oraz... wiele innych. Pamiętaj, jeśli interesujesz się tą dyscypliną sportu i lubisz symulatory, po prostu musisz mieć tę grę w swojej kolekcji! **KRZYCHOO**

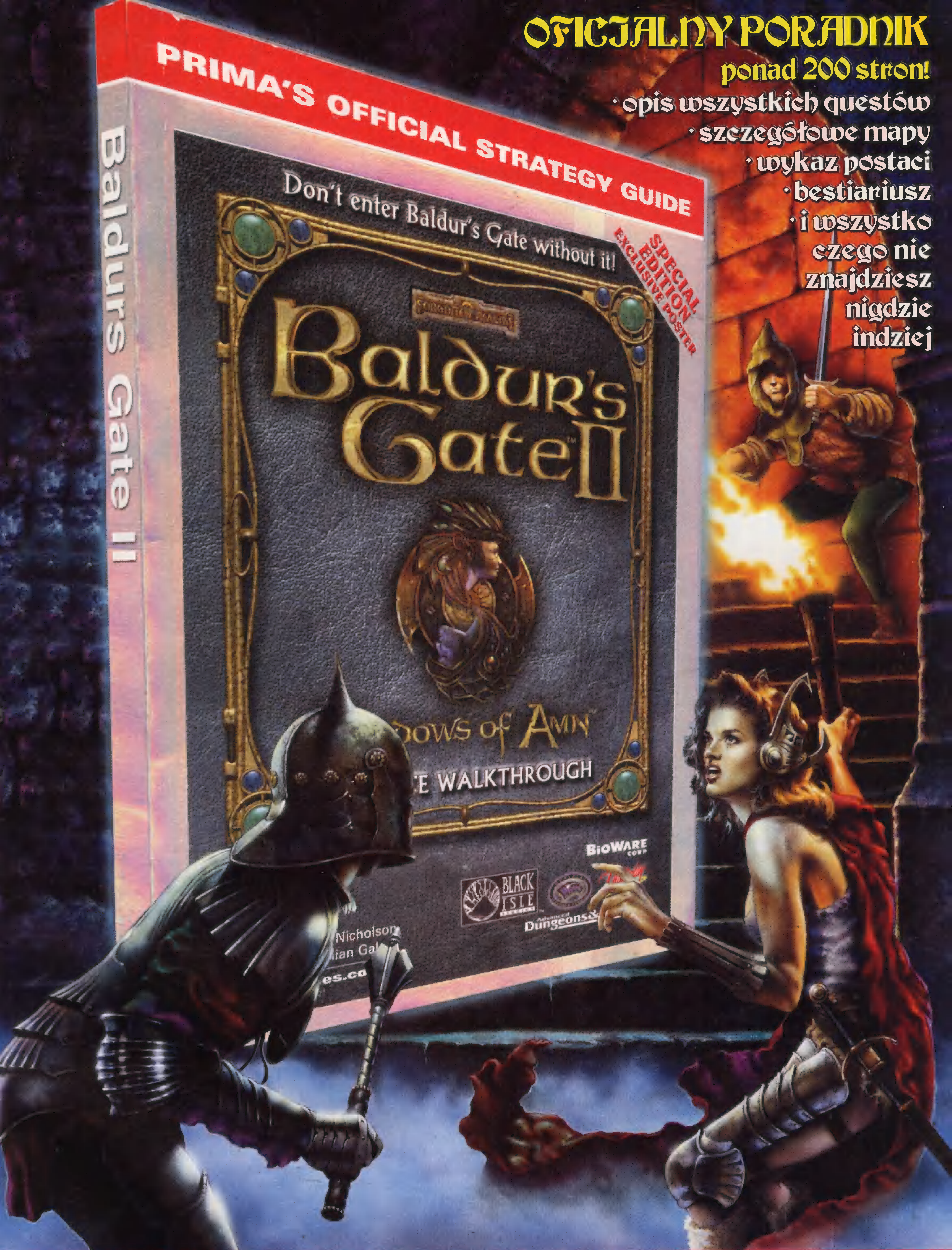
■ **Za:** Realizm, grywalność, klimat godne prawdziwej symulacji.

■ **Przeciw:** Bardzo wysokie wymagania sprzętowe, gra nie dla każdego.

ALTERNATYWNE ■ Nascar 2000 **63%**

Co tu dużo mówić, ta gra jest obecnie najlepszym symulatorem wyścigów NASCAR.

WERDYKT 85%



AKTUALNIE W SPRZEDAŻY OFFICIAL STRATEGY GUIDE DO BALDURS GATE 2, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIK ZAWIERA UNIKALNE, NIGDZIE DOTYCHCZAS NIE PUBLIKOWANE MATERIAŁY M.IN.: OPIS WSZYSTKICH QUESTÓW, MAPY, BESTIARIUSZ, WYKAZ POSTACI, PRZEDMIOTÓW ITP. BOGATO ILUSTROWANE. DOSTĘPNY W KIOSKACH I EMPIKACH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU . MOŻESZ ZAMÓWIĆ TAKŻE WYSYŁKOWO. SZCZEGÓŁY NA STRONIE WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL LUB POD NUMEREM TELEFONU (022) 815-42-20. CENA 19.99 Zł.

CHAMPIONSHIP SURFER

Mogłem wybierać spośród wielu gier, ale co mnie podkusiło, żeby wybrać akurat tę?

- Wydawca: **Mattel Interactive**
- Producent: **Krome Studios**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Play It**
- Strona WWW: **www.playit.pl**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98/2000**



Pierwsze miesiące nowego roku to nie najciekawszy okres dla graczy. Dobrych, ciekawych gier praktycznie brak, ale to już normalka. Producenci rozpieszczali nas w okresie świątecznym, wypuszczając swoje flagowe tytuły – na następny wysyp trzeba będzie niestety trochę poczekać. Panuje natomiast niebywały urodzaj na wszelkiego rodzaju gnioty. Najpierw „Hired Team", a teraz...

Po „Championship Surfer" nie spodziewałem się może złotych gór, ale miałem nadzieję na przyzwoitą grę. Co jak co, ale na wirtualnej desce nie pływa się co dzień. Mina zrzedła mi troszeczkę, kiedy dowiedziałem się kim jest wydawca tego „cuda". Firma Mattel kojarzy mi się z infantylnymi zabawkami, ale takie to już czasy, że kto tylko trochę kasy uciuła, pcha się z butami na rynek gier.

Po obejrzeniu raczej przeciętnego intra, lądujemy w menu gry. Tu, oprócz zmiany kilku podstawowych ustawień, wybieramy tryb zabawy. Poza standardowymi takimi, jak: Arcade, Championship czy Free Surf możemy zdecydować się na bardziej egzotyczne, np. King Of The Waves lub Rumble. Problem w tym, że do części trybów nie mamy na początku dostępu – trzeba je odblokować. Ale – zważywszy na to, iż gierka jest cienka – nie wiem czy ktoś będzie miał na to ochotę.



A jak wygląda sama rozgrywka? Ano wybieramy jednego z dostępnych surferów (m.in. Cory Lopez, Nathan Carroll, Tim Reyes, Shane Beschen – może Wam coś mówią te nazwiska, bo mnie niewiele), następnie dobieramy odpowiednią dechę, ustalamy warunki pogodowe i ruszamy do wody. Łapiemy falę, a kiedy zaczyna nas unosić, stajemy na desce i... no właśnie – nie ma już nic ciekawego do roboty! Pływamy sobie to w lewo, to w prawo, możemy „grindować" po szczycie fali, a nawet wybić się do góry i spróbować wykonać obrót w powietrzu. Po jakimś czasie zaliczamy gle... tfu, wodę i czekamy na kolejną falę. I tak w kółko. Wiem – surfing to przede wszystkim zmaganie się z żywiołem – nie można zatem oczekiwać kosmicznych tricków. Dlaczego jednak w grze nie ma ani odrobiny dynamizmu!? Jeżeli grałeś w „Tony Hawk'a", pamiętasz zapewne jaką rolę może odgrywać muzyka w tego typu programach. Tam szybkie, agresywne kawałki pompowały do krwi hektolitry adrenaliny. Kiedy gra się w „Championship Surfer", muzyka potrafi zanudzić na śmierć. Równie denerwujące są „przeszkadzajki", które autorzy zaimplementowali grze. Mówię o skrzyniach, minach(!) i innych śmieciach, wrzuconych przez jakiegoś kretyna do oceanu. Musisz na nie bardzo uważać, bowiem po zetknięciu z takim obiektem, lądujesz w wodzie. Nie chodzi nawet o irytację, jaką wywołują owe przeszkody, ale o ich absurdalność – można byłoby je zastąpić chociażby wystającymi z wody skałami. Widocznie jednak autorzy mieli inne zdanie na ten temat.

Sytuacji nie ratuje również oprawa programu – prezentuje się po prostu ubogo. Poza naszym surferem, niewiele mamy tu do oglądania. Ocean jest płaski niczym stół, a fale – jak na mój gust – zbyt kanciaste. Nie spodziewaj się również pięknych scenerii w tle – kawałek plaży i statek pasażerski to najwyraźniej wszystko, na co stać autorów gry. Nie żeby grafika była niechlujna – jest estetyczna, lecz bardzo monotonna. Co tu dużo mówić – na porządną grę tego typu trzeba będzie jeszcze poczekać. No chyba, że jesteś miłośnikiem owego sportu – wtedy istnieje niewielka szansa, że „Championship Surfer" zajmie Cię na dłużej niż kwadrans.

FAZI

- **Za:** Nieźle wykonane sylwetki surferów, tematyka gry.
- **Przeciw:** Nużąca muzyka, zero dynamiki, nuda i monotonia.

Dobry temat, żałosna realizacja. Szkoda.

WERDYKT 40%

ALTERNATYWNE Tony Hawk's Pro Skater 2 **87%**

DELUXE SKI JUMP

Sukces Adama Małysza w tym roku spowodował ogromne zainteresowanie skokami narciarskimi nie tylko w naszym kraju. Jednym z jego skutków jest ta oto gra.

AUSTRIA K70	1. SKOK	2. SKOK	WYNIK
1. BARON JACK	78.0m		134.5
2. ADAM MALYSZ	73.5m		126.0
3. JANNE SOININEN	73.5m		125.5
4. RISTO JUSILAINEN	73.5m		124.0
5. JANNE AHONNEN	73.0m		123.5
6. WOLFGANG LOITZL	72.5m		119.0
7. MARTIN SCHMITT	71.5m		116.5
8. MARTIN HOELWARD	71.0m		116.0
9. DMITRIJ VASILIEV	70.5m		112.0
10. NORIAKI KASAI	66.0m		104.5
11. KAZUYOSHI FUNAKI	66.5m		103.0
12. VILLE KANTEE	65.5m		102.0
13. ANDREAS WIDHOLZL	63.5m		86.5
14. SVEN HANNAVALD	59.0m		84.5
15. MATTI HAUTAMAEKI	59.0m		83.0
16. ROBERT MATEJA	53.5m		75.0

REKORD SKOCZNI: 80.50m BARON JACK

- Wydawca: **Mediamond**
- Producent: **Jussi Koskela**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **30.00**
- Dystrybucja: **Shareware**
- Strona WWW: **www.mediamond.fi**
- Wymagania: **Pentium 133Mhz, 16 MB RAM, DOS 4.0**



Adam, Adam, Adaaaaaaaam!!!!

Stworzył ją Fin, Jussi Koskela, starając się jak najlepiej oddać specyfikę tego wspaniałego sportu. Gra na pewno nie poraża wyglądem (można nawet powiedzieć, że jest „umowna"), ale jej grywalność jest niezaprzeczalna – cały świat opanowała mania DSJ. Popatrzmy, co takiego w sobie posiada, że postanowiliśmy go opisać w naszej gazecie.

Decydując się na instalację gry (była zamieszczona na naszym krążku w poprzednim numerze GK) dostajemy tylko dwie skocznie do wyboru i jeden tryb rozgrywki. To niewiele, ale na początek wystarczy, aby zapoznać się z programem. Po zapłaceniu niewielkiej kwoty (30zł) dostajemy „klucz" i dostęp do kolejnych 30 skoczni (o punkcie K od 50 do 250 metrów), trybu multiplayer dla 16 graczy i opcji turnieju drużynowego. Wielką zaletą gry jest duża elastyczność w przypadku jej konfiguracji. W turnieju indywidualnym możemy wybierać dowolną liczbę graczy (od 1 do 16) i skoczni. Ponadto każdemu zawodnikowi da się zmienić imię, kolory ubrania (oddzielnie dla rękawic, kasku, spodni, nart i rękawów) oraz ustalić czy zawodnikiem będzie sterował gracz, czy komputer (pięć stopni trudności plus losowy). Podobnie ma się sprawa z trybem turnieju drużynowego. Jeśli nie czujemy się na siłach, zawsze warto skorzystać z opcji treningu, gdzie możemy wyczuć każdą ze skoczni.

> ***„Ciągle chcemy poprawić swój rekord i być coraz lepszymi"***



Samo sterowanie wydaje się banalne, ale jednak wymaga długiego treningu, jeżeli chce się dojść do rozsądnych wyników. Tak jak w prawdziwych skokach, mamy pięć sekund na rozpoczęcie skoku (wciśnięcie dowolnego klawisza myszy), by przy końcu progu wybić się w powietrze. To w sumie najważniejszy moment – musisz wcisnąć jednocześnie oba klawisze myszki i szybko puścić. Trzeba jednak idealnie wyczuć moment wybicia, aby poszybować daleko. Następnie będąc już w powietrzu należy odpowiednio ustawić się do wiatru. Na każdej skoczni powinno się to zrobić w inny sposób, gdyż każda z nich jest inaczej skonstruowana (liczy się nie tylko długość, ale także nachylenie stoku). Na koniec czeka nas lądowanie – na dwie nogi (bezpieczniejsze przy długich skokach, ale słabiej punktowane) lub telemarkiem (mniej bezpieczne przy dalekich skokach, ale dobrze oceniane przez sędziów). To niby wszystko, ale gdy weźmiemy pod uwagę zmienny wiatr (zarówno jego siłę, jak i kierunek), który naprawdę wpływa na parabolę lotu, to wychodzi nam, że oddanie przyzwoitego skoku naprawdę nie jest taką prostą sprawą. I tak naprawdę to główna zaleta gry – nigdy się nie nudzi. Ciągle chcemy poprawić swój rekord i być coraz lepszymi. O popularności gry świadczy też spora liczba stron w Internecie, gdzie gracze przysyłają swoje wyniki, są klasyfikowani i zdobywają wirtualne medale. Oprócz oficjalnej strony (gdzie możemy znaleźć większość najlepszych wyników), jest także wiele polskich witryn. Moja ulubiona i jedna z lepszych (stale uaktualniana, najlepszy poziom graczy, kilka rekordów świata) to strona Marka Całki z Gdańska (www.mcall.prv.pl), na którą serdecznie zapraszam.



Deluxe SKI JUMP 2.1

REKORDY SKOCZNI		STRONA 3/4
IRLANDIA	K125 : BARON JACK	137.44m
UKRAINA	K60 : BARON JACK	71.10m
WĘGRY	K180 : BARON JACK	218.74m
SZWECJA	K140 : BARON JACK	161.41m
WŁOCHY	K230 : BARON JACK	250.45m
DANIA	K75 : BARON JACK	89.25m
SŁOWACJA	K110 : BARON JACK	128.99m
KANADA	K185 : BARON JACK	204.24m

NASTĘPNA STRONA — ZRESETUJ REKORDY — WSTECZ

Na koniec radzę zagrać tylko raz – jeśli się wciągniesz, nie będzie dla Ciebie ratunku! Gorąco polecam.

BARON JACK

- **Za:** Realizm, liczba skoczni, grywalność, liczba graczy.
- **Przeciw:** Oprawa audio–wideo.

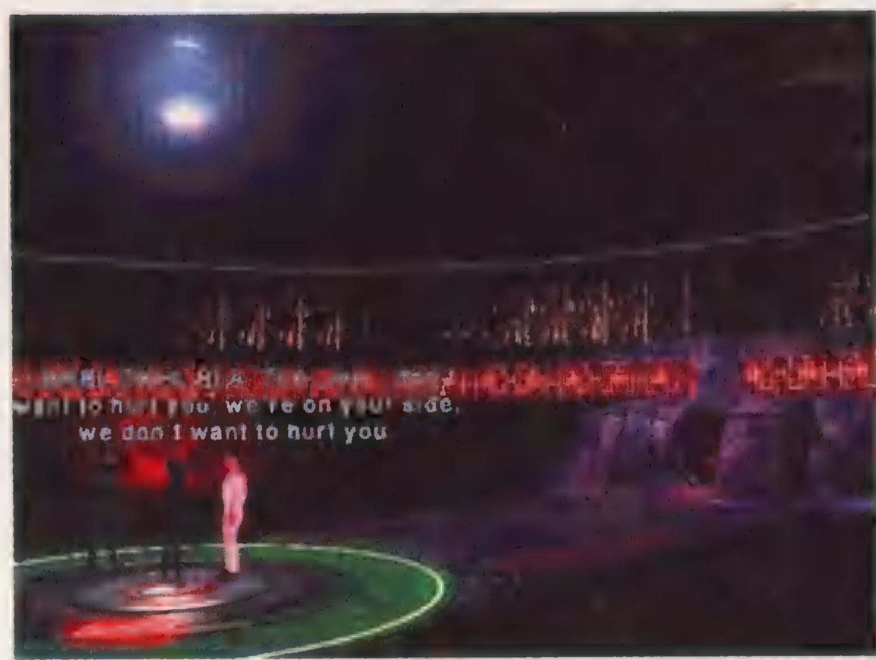
Ta gra pokazuje, że nie ważna jest grafika, a grywalność – łączy prostotę obsługi z dużym realizmem.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE Sydney 2000



THE WARD



Baza na Księżycu, rozwiązywanie zagadek... skąd my to znamy?



- Wydawca: **Spectrum Pacific**
- Producent: **Fragile Bits**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.fragilebits.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Nie wiem, może to przypadek, że „The Ward" tak bardzo przypomina „Martian Gothic". Główne założenia fabularne pozostały niemal niezmienione, podobnie jak miejsce akcji.

No cóż, powszechnie wiadomo, że wszyscy producenci cierpią na chroniczny brak nowych pomysłów. Podczas wykonywania standardowej misji na Księżycu, jak to zwykle bywa, „coś idzie nie tak". Bliżej niezidentyfikowany pocisk niszczy lądownik, a Ty dostajesz się do niewoli obcych. Następuje kolejny niekontrolowany wybuch, po czym odzyskujesz przytomność w nieznanej bazie. Dokoła walają się zwłoki ufoludków, a Ty (z braku innych zajęć) wyruszasz na zwiedzanie kompleksu... Tyle wstępu. Przyznacie, że historyjka nie jest zbyt ambitna, a podobne brednie słyszeliśmy co najmniej kilkaset razy (i zapewne nie ostatni). „The Ward" to typowa przygodówka nastawiona na rozwiązywanie wszelkiego rodzaju puzzli i zabawy z przedmiotami. Skoro o tych ostatnich mowa, jedną z wad gry jest inwentarz. Niewygodny w obsłudze, utrudnia dostęp do naszych znalezisk, skutecznie wzbudzając irytację gracza. Od strony technicznej, dzieło formacji – Fragile Bits niestety nie zachwyca. Powiem więcej – wygląda jak produkt sprzed kilku lat. Niewysoka rozdzielczość, monotonia barw, słabej jakości filmiki – gra nawet nie próbuje dorównać aktualnym liderom. Sytuację pogarsza niedokładna sylwetka bohatera i nie najlepiej wyrenderowane lokacje. Jednak – o dziwo – w tej gierce coś jest! Coś, co zdołało przykuć mnie do monitora na dłużej niż godzinę. Niby całość wygląda kiepsko, a jednak ze sporą dozą zaciekawienia śledzimy poczynania bohatera. Podobnie intro – pozornie prymitywnie wykonane, mimo to wyjątkowo interesujące. Tajemniczość – to największa zaleta „The Ward". Śmieszne, ale klimat gry potrafi udzielić się już w menu. Niemały wpływ na nastrój gry ma udźwiękowienie. Szczerze mówiąc, na muzykę nie zwraca się szczególnej uwagi. I tak chyba powinno być – dźwięk nie może się narzucać, jego zadaniem jest subtelne podkreślenie atmosfery. Patrząc w ten sposób, muzyka w „The Ward" sprawia pozytywne wrażenie. Warto również wspomnieć o znakomicie wyważonym poziomie trudności zagadek. Nie powodują one długich przestojów w grze, lecz nie należą też do banalnych. To ważne, gdyż w ten sposób „The Ward" może bawić zarówno nowicjuszy, jak i weteranów. Duży plus! No i nadszedł czas na podsumowanie, a ja wciąż się waham. „The Ward" to dziwna gra. Z jednej strony słabe wykonanie i upierdliwy interfejs, z drugiej zaś – coś co sprawia, że myślę o niej ciepło. Jestem świadom, że wiele osób z miejsca ją odrzuci i wcale się im nie dziwię. A to dlatego, że „The Ward" pozornie oferuje niewiele, jedynie „to coś", czego sam nie umiem dobrze określić, a inni mogą tego nie dostrzec. Niemniej jednak, jeżeli lubisz przygodówki, a Twoja konfiguracja pozostawia nieco do życzenia – być może „The Ward" Ci się spodoba.

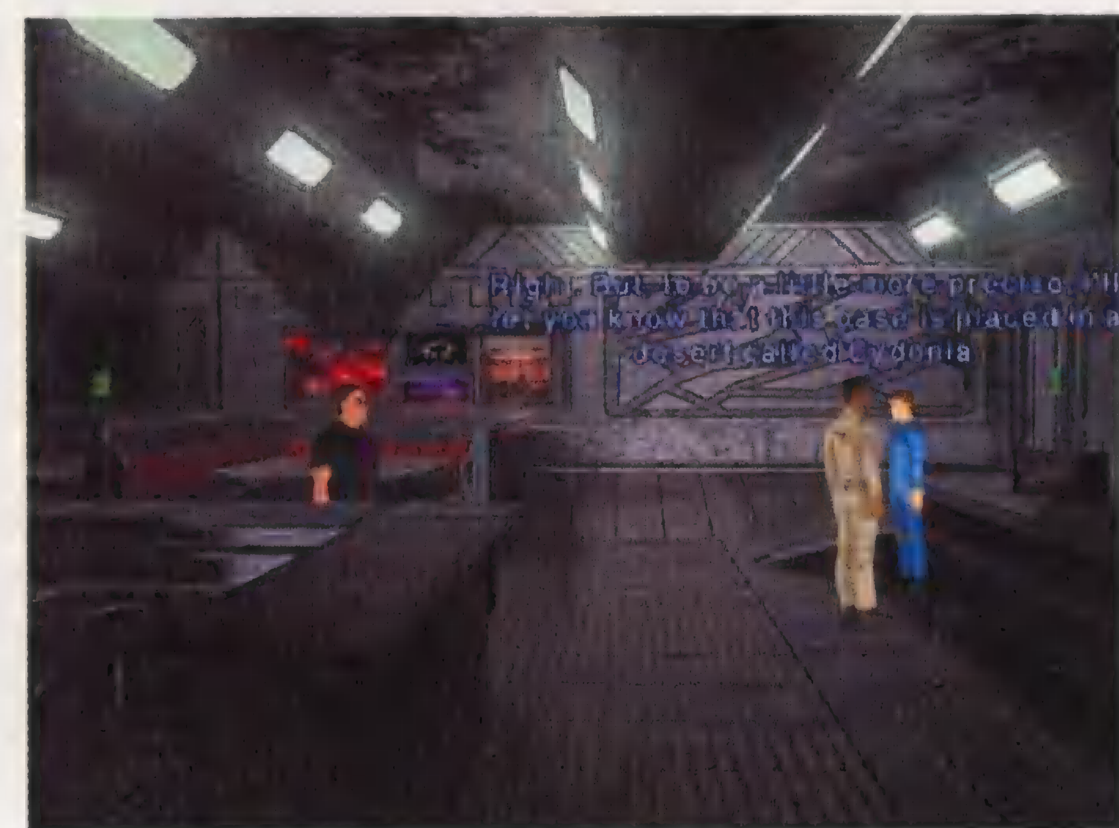
FAZI





Lokacje nie przyprawiają o zawrót głowy, a niewygodne menu przedmiotów to jedna z wad gry.

„Z jednej strony słabe wykonanie i upierdliwy interfejs, z drugiej zaś – coś co sprawia, że myślę o niej ciepło"



Za: Udany klimat, ciekawe udźwiękowienie.

Przeciw: Archaiczna grafika, niewygodny interfejs.

Gdyby całkowicie zmienić oprawę graficzną i przebudować interfejs, mogłaby być całkiem dobra.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE Martian Gothic **82%** TLJ **85%**

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

USZY DOOKOŁA GŁOWY

O ile obecność nowego akceleratora grafiki jest odczuwalna bardzo szybko, o tyle nową kartę dźwiękową raczej trudno zauważyć. Prawda, ale nie w przypadku Sound Blaster'a Live!

- Producent: **Creative Labs**
- Dystrybucja: **Creative Labs Polska**
- Cena: **900.00 + VAT**

Decydując się na zakup Sound Blaster'a Live! Platinium 5.1 stajemy się posiadaczami najlepszej amatorskiej karty na świecie. Dlaczego amatorskiej? Ponieważ te profesjonalne (czyli służące do studyjnej obróbki dźwięku) kosztują znacznie więcej i mają kilkakrotnie lepsze możliwości, z tym że raczej nie odpalisz na niej żadnej gierki. Skoro my jesteśmy graczami, to produkt Creative Labs będzie dla nas najlepszym wyborem.

Producent karty, firma Creative Labs zasłynęła właśnie z wypuszczenia kart muzycznych o nazwie Sound Blaster, które znajdują się w większości naszych komputerów. Nawet jeśli nie są to oryginalne karty od CL, to na pewno muszą być z nimi kompatybilne, bo w przypadku dźwięku Sound Blaster to standard. Zacznijmy od tego, co znajduje się w pudełku, a trzeba przyznać, że jest tego naprawdę wiele. Oprócz samej karty, znajdziemy też dodatkowy panel (zwany Live! DriveIr) wraz z pilotem na podczerwień (i bateriami), służący do umieszczenia w jednym z wolnych slotów 5'25", a znacznie ułatwiający podłączenie wszystkich urządzeń zewnętrznych (wejścia/wyjścia optyczne, MIDI, SPDIF, słuchawki, AUX i kilka innych). Ponadto w pudełku zamieszczono też mikrofon, zestaw wszystkich potrzebnych kabli (wraz z takim, który łączy CD-ROM z kartą i zazwyczaj dostarczany jest z czytnikiem CD) i oczywiście ogromną liczbą oprogramowania. Wśród niego znajdziemy dwie pełne gry ("MDK 2", „Rage Rally"), sterowniki do wszystkich systemów (W95, W98, W ME, W 2000, W NT) oraz całą masę dodatkowych użytków (Creative PlayCenter 2, Future Beat 3D, Cubasis VST, Wavelab Lite, Mixman Studio, Recycle Lite i kilka innych). Pozwolą one zamienić Twój komputer w kombajn muzyczny, potrafiący odtwarzać wszystkie formaty dźwięku, rozmawiać przez Internet, edytować sample i tworzyć własne utwory MP3.

Teraz zajmijmy się tym, co szczególnie powinno zainteresować graczy, czyli dźwiękiem przestrzennym. Spostrzegawczy i znający się na standardach dźwięku gracze dostrzegli numerek 5.1 przy nazwie karty. Dla niezorientowanych napiszę, że nie jest to wersja karty ani sterowników, ale oznaczenie standardu obsługiwanego przez SB, czyli „pięć głośników + jeden". W ten sposób zwykło się oznaczać liczbę kolumn potrzebną do korzystania z dźwięku zapisanego w standardzie Dolby Digital. Oznacza to najlepszej jakości dźwięk w grach i filmach, jaki można uzyskać w domowych warunkach. Oczywiście do delektowania się takimi możliwościami potrzeba odpowiedniego zestawu kolumn, ale te musicie skombinować we własnym zakresie. Dodam tylko, że podłączenie dobrej jakości słuchawek daje zadowalające efekty, szczególnie w grach. Oczywiście w tekście tym nie jestem w stanie przedstawić żadnych benchmarków, obrazujących szybkość karty, bo trudno tu coś mierzyć. Na pewno przesiadka ze starszych kart będzie miłym zaskoczeniem, szczególnie jeśli weźmiemy na warsztat kilka nowych tytułów, wykorzystujących jeden ze standardów dźwięku 3D (ja na przykład ukończyłem na SB Live! „Severance: Blade Of Darkness", który genialnie wykorzystuje system EAX z karty, dzięki czemu wrażenia są niesamowite). Nawet odsłuchiwanie MP3 nieznacznie się poprawiło, choć może to tylko autosugestia...

W zasadzie jedyna wada karty to jej cena. Co prawda jest ona w pełni usprawiedliwiona przez liczbę dodatków, jakie otrzymujemy w pudełku. To jednak może nie przekonać polskiego, biednego gracza do zakupu tego urządzenia. W takich sytuacjach powinniśmy jednak poszukać zubożonych modeli (o nazwach Sound Blaster Live! Player 1024 lub Sound Blaster Live! Value), nie posiadających dodatkowego panelu, mikrofonu, pilota, pełnych gier itp., które z pewnością nie są nieodzowne wszystkim graczom, a znacznie obniżają cenę. Podsumowując, lepszej karty dźwiękowej do gier i domowych zastosowań nie da się chyba zdobyć, więc z czystym sumieniem mogę wszystkim polecić ten produkt.

BARON JACK







TIPS & TRICKS

REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

STAR TREK: AWAY TEAM
Podczas zabawy wpisz „cheater", a uaktywnisz „cheat mode". Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.
Rezultat – Kod
Uzdrowienie drużyny – medic
Zaliczenie bieżącej misji – iwin

DELTA FORCE 2
Podczas rozgrywki wciśnij tyldę (~), a wyświetli się okno konsoli. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij [Enter].
Rezultat – Kod
God mode – thetrooper
Nieskończona amunicja – diewithyourbootson
Uzupełnienie amunicji – sunandsteel
Niewidzialność – stilllife

EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL
Grając wciśnij tyldę (~). Wyświetli się okno konsoli, gdzie wpisz „thingamabob". Uaktywnisz w ten sposób „cheat mode". Po tej operacji możesz wklepać poniższy kod. Jeśli zrobisz to poprawnie, pojawi się stosowny napis.
Rezultat – Kod
Lista wszystkich kodów – help

KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS
Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz cheat.
Rezultat – Kod
+10 do wszystkich produktów – hoody hoo
Kataklizm – unpleasant dreams
Szybka budowa – speed it up
Cała mapa – show fog
Góra złota – free gold
Wygrany bieżący scenariusz – yeahbam

OUTLIVE
Podczas zabawy wciśnij [Enter]. Teraz śmiało wklep jeden z poniższych kodów.
Rezultat – Kod
God mode – #can i play with madness
Extra kasa – #fortunes of war
Cała mapa – #fear of the dark

STAR WARS: EPISODE 1 BATTLE FOR NABOO
Wpisz dowolny kod na ekranie „Passcodes" w menu opcji. Jeśli zrobisz to poprawnie, usłyszysz klik.
Rezultat – Kod
AAT tank (w niektórych poziomach) – RQORACAQ
Galeria w opcji „Show room" – JOBXXFAI
Dark Side bonus level – FMRYLDAD
Podwójna druga broń – UYCZNCAX
Expert mode – CXSJMIAA
Nieskończone życie – LFZWKXAA
Sith Infiltrator (w niektórych poziomach) – FRBPTDAY
Swamp Speeder (w niektórych poziomach) – XFIIYBAY
Otwarcie wszystkich podstawowych poziomów – GPAYQWAJ
Otwarcie wszystkich podstawowych i bonusowych poziomów – JHGNRGAS
Otwarcie wszystkich statków Naboo – NIZWAGAO
Obejrzenie kredytów – DIWMZIAR
Obejrzenie developerów – EOWXZGAS

FATE OF THE DRAGON
Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów.
Rezultat – Kod
God mode dla wybranych jednostek – !obj+god!
Maksymalny poziom dla wybranych generałów – !obj+godblessovermax!
Więcej złota – !obj+gold!
Więcej drewna – !obj+lumber!
Więcej mięsa – !obj+rawmeat!
Więcej zboża – !obj+corn!
Więcej jedzenia – !obj+food!
Więcej żelaza – !obj+iron!
Więcej wina – !obj+wine!
Turbo mode – !obj+speed!
Zabicie wszystkich jednostek – !om+smartbomb!
Cała mapa – !om+icanseeagain!
Przywrócenie mgły – !om+fog!
Natychmiastowe zwycięstwo – !om+win!
Wyświetlenie liczby klatek animacji – !om+fps!

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
Wpisz jeden z poniższych kodów jako imię gracza.
Rezultat – Kod
Otwarcie wszystkiego w „quick race mode" – ITSALLOVER
Dostępny motor „Fogarty" w „quick race mode" – THEDOGSNADS
Otwarcie trybu „Dunny" – BADDRIVER
Extra kasa – GREEDYGIT
Development team – TEAM

MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM
Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz poniższe kody.
Rezultat – Kod
Dodatkowe 10,000 jednostek złota – fill this bag
Dostępne wszystkie budowle – build anything
Dostępne wszystkie czary – give me power
Załatwienie przeciwnika – now you die
Cała mapa – revelation
Wygrywasz grę – victory is mine
Przegrywasz grę – i'm a loser baby
Liczba klatek animacji – frame it





PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #4/01** ■ WERDYKT **95%**

BLACK & WHITE

Nie ma ludzi doskonałych. Każdy z nas posiada pewne wady, boryka się z jakimiś problemami.

Człowiek, najdoskonalszy ewolucyjnie gatunek na Ziemi, sam nie jest w stanie sobie poradzić. Ludziom potrzeba opiekuna. Kogoś, kto będzie ich chronił, uczył, wychowywał i pomagał w trudnych sytuacjach. Konieczny jest im bóg.

Oto przed Tobą, Drogi Graczu, staje szansa zostania najpotężniejszą istotą we wszechświecie. Na pewno z niej skorzystasz. Nie będziesz potrafił odmówić sobie tej odrobiny przyjemności. Władza to taki narkotyk. Raz zasmakujesz i już potem nie możesz bez niej żyć. Niestety droga do osiągnięcia rządów absolutnych jest długa i ciernista. Jednak warto trochę się pomęczyć. Nagroda czekająca na nas z całą pewnością zrekompensuje wszystkie trudy. Niniejszy poradnik przygotowałem z myślą o wszystkich zaczynających „zabawę w boga". Zawarłem w nim rzeczy podstawowe i porady ogólne. Mają one pomóc w rozwiązywaniu głównych problemów, z którymi będziecie musieli męczyć się podczas całej gry.

NOWY BÓG W EDENIE

Tak, Drogi Graczu, właśnie zostałeś jedną z „najwyższych" form życia. Twoim celem jest osiągnięcie władzy absolutnej. Oczywiście nie tylko Ty masz tak skromne aspiracje. W trakcie rozgrywki przyjdzie nam zmagać się z innymi bogami. Tę zaciętą walkę o dominacje nad Edenem może przeżyć tylko jedna ze stron. To musisz być Ty. Gra „Black & White" wyznacza nam ten jeden cel i daje wolną rękę w sposobie jego realizacji. Tu nie ma rzeczy złych i dobrych. O nic nie musisz się martwić, Drogi Graczu. Nikt nie będzie przecież rozliczać boga z jego postępowania. Możemy robić wszystko to, na co mamy ochotę. Chcecie być tyranami i oprawcami? Nie ma problemu. Czy może wolicie obdarzać ludzi swoimi łaskami i miłością? Nieważne jak dotrzecie na sam szczyt. Ważne, abyście w ogóle się tam znaleźli. Z własnego doświadczenia mogę powiedzieć, że nie warto przeginać zarówno z dobrocią, jak i okrucieństwem. Ludzie traktowani zbyt pobłażliwie mogą zacząć ignorować boga, natomiast ci nadmiernie katowani będą się buntować. Należy znaleźć przysłowiowy złoty środek. Trzeba okazywać litość, ale jednocześnie umieć strzelić od czasu do czasu błyskawicą w sam środek wioski.





ROZWÓJ FABUŁY I ZADANIA POBOCZNE

W „Black & White" „dano nam wolną rękę", ale przy okazji wyznaczono cel, który musimy osiągnąć. By zakończyć grę, należy po kolei wypełniać stawiane przed nami zadania. W fabule posuwamy się naprzód, dzięki tzw. złotym zwojom opowieści. Uaktywnienie takiego papirusu powoduje rozpoczęcie kolejnej misji. Wielkim plusem jest fakt, że sami decydujemy o rozwoju historii. Po zrobieniu jednej rzeczy, nikt nie zmusza nas od razu do wypełnienia następnej. Przed przystąpieniem do kolejnego wyzwania zawsze możemy chwilę odpocząć. Zyskany w ten sposób czas przeznaczamy na trenowanie chowańca, rozwijanie wiosek i wypełnianie zadań pobocznych. Te ostatnie dostajemy uaktywniając tzw. srebrne zwoje życzeń. To dzięki nim ludzie przedstawiają nam swoje prośby, nie wpływające na rozwój fabuły. Spełnianie tych nadobowiązkowych zadań owocuje nowymi cudami, przedmiotami lub ważnymi informacjami, dotyczącymi Edenu. W ten sposób my i nasz chowaniec „rośniemy w siłę". Przy okazji zdobywamy również cenne doświadczenie, które na pewno bardzo się przyda podczas internetowych potyczek.

ŚWIĄTYNIA

Jest to Twój dom, zbudowany dla Ciebie przez wiernych i jednocześnie jedno z najważniejszych miejsc w grze. Świątynia pełni wiele bar-



dzo ważnych funkcji i dlatego warto do niej często zaglądać. Ma ona wielkie znaczenie strategiczne, o którym nie wolno zapominać. Jeżeli nasz dom zostanie uszkodzony, to odbije się to na budynkach i mieszkańcach wioski. Dopuszczenie do zniszczenia tego miejsca oznacza dla nas banicję i koniec gry. Świątynia, będąca centrum naszej potęgi, swoją wielkością pokazuje jak dużą władzę posiadamy na danej wyspie. Oprócz tego, przy świątyniach są ołtarze. To właśnie tutaj modlą się Twoi wyznawcy. Ich wiara daje nam możliwość czynienia różnych cudów. O tym jednak pomówimy trochę później. Teraz powróćmy do świątyni, którą tworzą następujące miejsca:

1. Komnata świata
Bardzo ważne pomieszczenie, pokazujące całą wyspę. Na specjalnej mapie możesz zobaczyć strefę Twojego wpływu i innych bogów, uczynione cuda, aktywne złote i srebrne zwoje, obecną lokalizację wszystkich chowanców na wyspie i usytuowanie świątyń. Tutaj także znajdziemy zwój przedstawiający nasz świat w liczbach: ilość wierzących, mieszkańców wiosek, narodzin, zgonów, uczniów, cudów itp. Te „suche" statystyki odzwierciedlają naszą moc i postępowanie w Edenie.

2. Komnata Opcji Gry
Pozwala nam skonfigurować grę wedle naszych upodobań.

3. Komnata Zapisu
Chyba wiadomo, co można tutaj zrobić.

4. Biblioteka
Znajdziesz tutaj wszelkie informacje, których dowiedziałeś się grając w „Black & White". Ich najlepszym źródłem są tzw. drogowskazy. Mogą one zawierać wiadomości ogólne i specjalistyczne dotyczące budynków, zadań, przedmiotów itp. Pamiętaj, aby zawsze czytać kręcące się drogowskazy. Dzięki nim nie zabłądzisz w Edenie.

5. Komnata przyszłości
Niestety, nawet dla bogów przyszłość może bywać niejasna.

6. Grota Chowańca
W tym miejscu poznasz wszystkie ważne rzeczy, związane z Twoim zwierzakiem oraz będziesz mógł go wytatuować. Ta druga opcja służy głównie do gry sieciowej. Jednak poza tym tylko tutaj zobaczysz, co myśli i czuje Twój podopieczny, czego się nauczył, jakie cuda potrafi czynić itd. Tę lokację trzeba odwiedzać dość często. Jeżeli chcesz mieć potężnego i wielkiego jak góra chowańca, to musisz zadbać o jego prawidłowy rozwój.

7. Komnata Zadań.
Daje ona możliwość zobaczenia wszystkich rozpoczętych questów, przypomnienia ich głównych celów oraz stopnia zaawansowania.

CHOWANIEC

Ten magiczny stwór jest uosobieniem Twojej boskości i potęgi. Na początku gry musimy wybrać jednego z trzech małych zwierzaków. Różnią się one między sobą wyglądem, sposobem rozumowania, inteligencją itp. Jednak to, którego wybierzemy, nie ma aż tak wielkiego znaczenia. Generalnie każdego pupila można nauczyć tych samych rzeczy. Po prostu małpę będzie trenowało się szybciej niż krowę, ale zrobienie z niej tak krwiożerczej bestii jak tygrys może zająć trochę czasu. Autorzy gry nie nakładają na nas żadnych ograniczeń na tym polu. Dostajemy drobne zwierzątko, które nie ma najmniejszego pojęcia o świecie. Tylko od nas zależy jak pokierujemy rozwojem chowańca. Z czasem stanie się on wielką jak góra bestią, o w pełni ukształtowanym charakterze i światopoglądzie. Nauczanie zwierzaka może być procesem dość żmudnym i męczącym, ale na pewno warto poświęcić tej czynności dużo czasu. Późniejsze efekty mogą przejść nasze najśmielsze oczekiwania. Najlepsze warunki do trenowania pupila panują na pierwszej wyspie. Tutaj nie mamy poważniejszych zmartwień. Osady radzą sobie same, wrogowie nas nie atakują, słowem istny raj. Te sprzyjające warunki odpowiednio wykorzystane, zaczną procentować w dalszych fazach gry. Nieważne jak będziesz trenował Swojego podwładnego, ważne abyś robił to skutecznie. Metody są bardzo różne. Możesz używać smyczy nauki. W tym przypadku chowaniec będzie obserwował Twoje poczynania i zapamiętywał je. Jednak jeden lub dwa pokazy nie wystarczą, by zwierzę posiadło jakąś umiejętność. Zawsze trzeba demonstrować coś do skutku. W niektórych sytuacjach wystarczy parę razy, w innych niezbędne będzie kilkadziesiąt. Warto także mieć na względzie fakt, że na początku chowaniec nie jest zbyt inteligentny. Jego uwagę bardzo łatwo rozpraszają wszystkie rzeczy dookoła. Pokazując coś zwierzakowi uwiązanemu na smyczy nauki musimy być pewni, że stwór na pewno jest skoncentrowany. Inny sposób na wychowanie pupila to system kar i nagród. Puszczamy go na wolność i dokładnie obserwujemy wszystko, co robi. Jeżeli postąpi według nas niewłaściwie, należy natychmiast wymierzyć mu karę cielesną. Z kolei za każdą prawidłowo wykonaną czynność chowańca trzeba pogłaskać. Tą metodą można nie tylko uczyć, ale także decydować o rodzaju pokarmu, obszarze działania naszego pupila itd. Korzystając z tego sposobu trzeba zawsze uwzględniać jedną rzecz. Kary i nagrody musimy wymierzać zaraz po tym, jak zwierzę coś zrobi. Inaczej stwór nie będzie wiedział za co jest chwalony bądź bity.

Kolejna bardzo ważna rzecz dotyczy częstego kontrolowania stanu chowańca. Powinniśmy wiedzieć, o czym myśli nasz podopieczny, co czuje, w jakim kierunku się rozwija, czy nie jest zbyt głodny itd. Zwierzę nie musi mieć takiego samego charakteru jak bóg właściciel. Sytuacje, w których czerwona bestia z rogami służy dobremu stwórcy o tęczowych kolorach, wcale nie są dziwne. Grając w „Black and White" zobaczycie jeszcze wiele nietypowych rzeczy. Wracając do systemów nauczania, to istnieje jeszcze inna możliwość. Metoda prób i błędów polega na oddziaływaniu chowańca na elementy otoczenia. Podajemy zwierzakowi jakiś przedmiot, a ten będzie kombinował co z tym zrobić. Wielokrotnie trafiają się przy tym dość śmieszne sytuacje np. stwór zjadający kamienie. Jeżeli chcemy, aby coś we-



szło zwierzakowi w nawyk, musimy być cierpliwi. Po prostu podajemy mu obiekty i do skutku nagradzamy za prawidłową interakcję z nimi. W grze, tak jak w rzeczywistości, trzeba ćwiczyć wyuczone rzeczy. I tak, jeżeli nasz pupil czegoś się nauczy, to od czasu do czasu powinien korzystać z tej umiejętności. W przeciwnym wypadku zwierzę zapomni jak daną rzecz robiło i będzie zmuszone do ponownego „wkuwania". Naszego podopiecznego trzeba trenować inteligentnie i systematycznie. Nie możemy obciążać chowańca rzeczami zbyt skomplikowanymi, jeżeli ten nie zna jeszcze podstaw. Przykładowo, grając dobrym bogiem wytrenowaliśmy właśnie stwora w rzucaniu kamieniami. Chyba nie trzeba mówić jaki będzie tego wynik, skoro wcześniej nie nauczyliśmy go dobroci dla ludzi. Na naszego pupila duży wpływ mają także smycze: agresji, nauki i współczucia. Zwierzę zbyt długo przywiązane na jednej smyczy, może po jej usunięciu nadal zachowywać się tak, jakby wciąż ją miało. Jednym z ważniejszych celów egzystencji chowańców jest pomoc właścicielowi. Odpowiednio wytrenowany (czyt. ćwiczony godzinami) może spełniać prawie wszystkie nasze obowiązki względem ludzi. Nic nie stoi na przeszkodzie, by stwór powiększał zasoby wioski, pomagał osadnikom przy ich codziennych zajęciach, zasiewał lasy, bronił wioski, przenosił obiekty, a nawet przydzielał wieśniakom zadania (rzecz ekstremalnie trudna do nauczenia). Jak widać zwierzę inteligentne może wyręczać nas w prawie 80% (i tak ta sztuka uda się tylko nielicznym). Jednak nie powierzajmy mu nigdy zanoszenia jedzenia ludziom modlącym się przy ołtarzach (zagrodę, wiarę i ołtarze traktuje jako jedną całość). Oczywiście chowaniec jako żywa istota także ma pewne potrzeby. Musi jeść, pić, bawić się, wypróżniać itp. Z zaspokajaniem pragnienia zwierzę nie ma problemów. Gorzej jest z jedzeniem. Musimy ściśle nadzorować listę przysmaków stwora. Ważne, by zbytnio nie zasmakowali mu ludzie. W przeciwnym wypadku chowaniec może przyczynić się do naszej klęski. Z pokarmem dla pupila zawsze jest problem. Cokolwiek by to nie było, tracą na tym ludzie. Owce, zboże, ryby to także składniki niezbędne do życia osadnikom. W miarę możliwości najlepszym rozwiązaniem są ryby. Nie musimy o nie dbać, rozmnażają się



same i to w nie najgorszym tempie. Z potrzebą odżywiania ściśle łączy się konieczność usuwania zbędnych składników. Powinniśmy już od małego uczyć chowańca, że nie wolno tego robić wszędzie. Wielka kupa nawozu, leżąca w samym środku wioski może wpływać bardzo negatywnie na jej mieszkańców. Nie warto ćwiczyć zwierzaka, aby szedł użyźniać pola. Zajmuje to zbyt dużo czasu, a i tak jest gorsze od podlewania zbóż. Kolejne bardzo ważne zadanie stwora to walka w naszym imieniu. Na początku gry może być ona mało widowiskowa, choć śmieszna jest zawsze. Potyczki ze zwierzątkami innych bogów nabierają rumieńców wraz ze wzrostem wielkości zawodników. Walka dwóch gigantów to jedno z kilku niezapomnianych przeżyć, jakie oferuje nam najnowsze dzieło Petera Molyneuxa. Nauka sztuk walki także rządzi się swoimi prawami. Zwierzęciu pewne odruchy i ciosy po prostu wchodzą w krew. Atakujcie często twarz przeciwnika i nie korzystajcie z bloków. Po pewnym czasie chowaniec zacznie walić z baniaka w większości przypadków. Czy gigantyczna małpa, zachowująca się jak dres z warszawskiego centrum może nie być śmieszna? Może, przecież z wyjątkiem wielkości to jedno i to samo! Oczywiście jako bogowie mamy pewien wpływ na wszystko, na walki również. Podczas ich trwania możemy czynić cuda oraz próbować wyprowadzać tzw. ruchy specjalne (kreśląc odpowiednie symbole na ziemi). W trakcie gry pojawia się również możliwość zmieniania powłok (ciał) chowańców. Nie jest to obowiązkowe, a „transferowi" ulega tylko wygląd zewnętrzny. Wszystkie cechy charakteru i wyuczone rzeczy pozostają bez zmian. Jeżeli ktoś ma ochotę spróbować, to nic nie stoi na przeszkodzie. Działanie takie nie ma znaczenia strategicznego. Jest tylko fajnym dodatkiem do świetnej gry.



WIOSKA I JEJ FUNKCJONOWANIE

Osada to podstawowa jednostka Twojej boskiej mocy (strefy wpływu). By zdobyć wioskę, musisz przekonać do siebie większość jej mieszkańców. Później, nieważne jak, ale zawsze trzeba czuwać nad jej osadnikami. Niestety zadanie to jest bardzo trudne, wymaga mnóstwa czasu i cierpliwości. W „Black & White" ludzie zachowują się tak jak w rzeczywistości. Są kapryśni, ciężko ich zadowolić, zawsze chcą czegoś więcej. Z tego powodu nie ma sensu próbować tworzyć idealnego miejsca zamieszkania. Osiągnięcie tego szczytnego celu jest praktycznie niemożliwe. Zwłaszcza w późniejszych etapach gry, kiedy „na głowie" mamy kilka wiosek, trenowanie chowańca i w dodatku musimy walczyć z innymi bogami. Nigdy nie zadowolimy wszystkich. Jednak mimo to, należy zapewnić naszym ludziom pewien minimalny poziom życia. Taki, który pozwala nam na czerpanie korzyści wynikających z posiadania wiernych, przy równoczesnym nie pomniejszaniu populacji ludności. Aby zapewnić utrzymanie tej granicy, trzeba interesować się wioską i poczynaniami jej mieszkańców.

Typową osadę tworzą następujące budynki:
– Spichlerz – właśnie tutaj gromadzone jest drewno i pożywienie. Pierwszy surowiec służy do tworzenia budynków i ich naprawiania. Pozyskujemy go dzięki drwalom, samemu przynosząc drzewa do spichlerza lub trenując w tym celu chowańca. Pożywienie dodaje siły naszym

wyznawcom podczas modlitw i jest niezbędne do prawidłowego ich funkcjonowania. Na powiększanie zasobów żywności możemy pracować osobiście bądź polecić to zadanie rolnikom i rybakom lub naszemu zwierzątku. Spichlerz to także miejsce, w którym znajdują się flagi potrzeb ludności: drewna, pożywienia, rozbudowy wioski i zabudowań wioskowych, rodzenia dzieci, ochrony i łaski. Zaspokajanie potrzeb osadników powoduje, że ludzie bardziej w Ciebie wierzą. Pamiętaj, aby często kontrolować poszczególne wskaźniki. W końcu bez wierzących nie będziesz bogiem. Do pomocy ludziom możesz wykorzystać Swojego chowańca. Wystarczająco inteligentne zwierzę, po przywiązaniu smyczą współczucia do spichlerza samo spróbuje zaradzić problemom ludności.

– Agora – centrum wioski zawierające cuda, które możesz uczynić oraz totem. Dokładniejszy opis i znaczenie agory można znaleźć w punkcie Czynienie Cudów.

– Domostwa – osada będzie się rozwijała (czyt. powiększała strefę wpływu) tylko wówczas, gdy nie zabraknie tych zabudowań. Od trzeciej wyspy ludzie sami zaczynają dbać o swoje miejsce zamieszkania. Warto pamiętać tutaj o dwóch rzeczach. Każdy budynek zwiększa zasięg naszej władzy. Poza tym dopóki widać konstrukcje budowli, zawsze można ją jeszcze przenieść w inne miejsce.

– Warsztat – miejsce pracy rzemieślników zapewniających infrastrukturze drewno, z którego robione są rusztowania. Łączenie tych konstrukcji daje nam możliwość zbudowania: Małego domu, Dużego domu, Budynku użyteczności publicznej, Pola, Nowej agory, Dozownika cudów i Monumentu. Najciekawszą budowlą z wyżej wymienionych jest na pewno ta ostatnia. Nie dość, że znacznie powiększa naszą strefę wpływu, to dodatkowo ma specjalne zdolności i polepsza część czynionych cudów. Każde plemię posiada inny monument o odrębnych właściwościach. I mimo że jest to konstrukcja bardzo droga, to jednak warto w nią inwestować.

– Cmentarz – miejsce pochówku zmarłych. Dzięki niemu ludzie po stracie bliskiej im osoby będą pracować dalej.

– Przedszkole – spełnia istotną funkcję przy rozwoju wioski. Zapewnia dzieciom bezpieczeństwo i zachęca ludzi do rozmnażania się.

Teraz, po krótkim zapoznaniu się z konstrukcją wioski, warto powiedzieć trochę na temat ludzi. W końcu to oni tworzą wspólnotę wiernych oddających Tobie cześć. Na wstępie napisałem, że o mieszkańców osady trzeba ciągle dbać. W końcu wszyscy mają jakieś potrzeby i zmartwienia. Najgorszy zawsze jest sam początek. Wtedy musimy osobiście zająć się przyporządkowywaniem ludziom poszczególnych czynności. Robimy to przez podniesienie człowieka i postawienie go obok rzeczy lub miejsca, którym ma się zająć. W ten sposób tworzymy uczniów: rolnika, drwala, rybaka, budowniczego, misjonarza, rzemieślnika, kupca i rozpłodnika. Bardzo ważne jest, aby ludzie nigdy nie byli bezrobotni. Od czasu do czasu trzeba odwiedzić osadę i zobaczyć, czy wszyscy mają jakieś zajęcia. Niestety sama praca wiernych może okazać się niewystarczająca do utrzymania wioski w „dobrej kondycji". Dlatego właśnie musimy nadzorować poczynania ludzi i pomagać im. W opiekowaniu się osadą można wytrenować chowańca, ale i tak nie jest on w stanie do końca nas zastąpić. To my musimy organizować stałe dostawy drewna i jedzenia do spichlerza oraz pożywienia dla modlących się przy ołtarzach. Pamiętajmy, że nie wolno pozwalać osadnikom za bardzo się rozmnażać. Kobieta zachodzi w ciążę raz na 9 miesięcy, a jeden facet może zapłodnić kilka pań. Rozwój wioski wymaga dużych ilości drewna, jedzenia i wolnych obszarów. Dlatego pilnujmy, aby ludzie nie zachowywali się jak szarańcza. Do wszystkiego trzeba mieć warunki. Nie chodzi o to, by wyeksploatować doszczętnie dany rejon, następnie przenieść się do innego miejsca i tam zrobić dokładnie to samo.



CZYNIENIE CUDÓW

Nie jesteś bogiem tylko z nazwy. Jako istota wszechmocna musisz umieć ukazywać ludziom Swoją potęgę. Do tego celu służą właśnie cuda. Te bardzo widowiskowe demonstracje Twojej mocy mają z reguły różne cele. Jednak bóg bez wiernych jest nikim. By czynić cuda, potrzebujesz energii płynącej z modlitw wiernych. Twoi poddani modlą się przed specjalnymi ołtarzami zbudowanymi przy świątyni. Sam decydujesz, ilu ludzi i jak długo ma wytwarzać dla Ciebie tzw. moc modlitewną. Do określania tego używamy agory zawierającej totem (podnosisz lub opuszczasz rzeźbę Swojego chowańca). Należy jednak pamiętać, że nie wolno zmuszać do modlitw zbyt dużej liczby osób na długi okres czasu. W ten sposób można spowodować zagładę całej osady. Są dwa główne powody. Po pierwsze obrzędy pochłaniają ludzi doszczętnie. Skupieni wokół ołtarza odprawiają swoje rytuały, w międzyczasie zaniedbując hodowlę, uprawę roli, gromadzenie zapasów, rozmnażanie się itd. Po drugie wszyscy potrzebują środków do życia. Tańce, śpiewy i inne tym podobne czynności męczą ludzi, którzy stają się głodni i śpiący. Dlatego wierzącym trzeba dostarczać jedzenia i pozwalać robić przerwy na odpoczynek.

Cuda zostały podzielone na dwie główne grupy:

I. Ze względu na możliwość korzystania z nich:

1. Wyuczone
W tym przypadku są one na ołtarzu i na agorze. Jeżeli posiadamy wystarczająco dużo mocy modlitewnej, możemy ich używać w nieskończoność.

2. Jednorazowego użytku
Występują jako bańki na dozownikach cudów lub leżą gdzieś na ziemi.

II. Ze względu na działanie: (w nawiasach koszt mocy modlitewnej)

1. Ofensywne
a. Kula ognia (3500) – nie sprawdza się na ruchomych przeciwników. Wykorzystywana głównie do wszczynania pożarów. Pomocna w początkowych etapach gry, później jej miejsce zajmuje błyskawica.
b. Błyskawica (5000) – bardzo dobra do likwidowania dużych zbiorowisk ludzkich. Dodatkowo niszczy budynki i powoduje ich zapalanie się.
c. Burza z piorunami (8000) – dość imponujący cud, mogący rozniecać ogień.
d. Megabuch (16000) – cena tego niszczycielskiego promienia mówi sama za siebie.

2. Defensywne
a. Tarcza psychiczna (7000) – nie można rzucać cudów na określonym terenie.
b. Tarcza fizyczna (7000) – chroni dany obszar przed naturalnymi czynnikami. Obie tarcze stale zużywają moc modlitewną, dlatego na dłuższą metę nie są zbyt dobre. Zawsze można po prostu przeczekać ich chwilowe działanie.

3. Wspomagające i imponujące ludziom
a. Natura (13000) – imponujący cud, powoduje wyrośnięcie lasu, z którego można pozyskiwać drewno.
b. Pożywienie (7000) – wytwarza pewną liczbę jedzenia. Zawsze bardzo przydatny. Wielokrotnie uratuje życie Twoich wyznawców.
c. Drewno (7000) – powstaje stos drewna. Cud potrzebny przy rozbudowywaniu wiosek.
d. Woda (5000) – spełnia dwie bardzo ważne funkcje. Gasi pożary oraz przyśpiesza wzrost zbóż na polu.
e. Uzdrowienie (6000) – czar szczególnie przydatny do pomocy chowańcowi, może też być używany na ludziach.
f. Stado ptaków (12000) – wytwarza bardzo imponujące ludziom stado gołębi.
g. Stado Zwierząt (14000) – tak jak wyżej, tyle tylko, że tu mamy do czynienia ze zwierzętami.
h. Teleport (5000) – porozmieszczane w

różnych miejscach służą chowańcowi i ludziom do szybszego podróżowania. Ciągle zużywają moc modlitewną.

Cuda można czynić także za pomocą gestów. Jest to bardzo dobre rozwiązanie, choć wymaga dużej wprawy i precyzji. Jeżeli nie mamy problemów z trzęsącymi się rękami, to możemy spokojnie ćwiczyć runy wywołujące cuda. W późniejszych etapach gry jest to czynność bardzo pomocna, pozwalająca zaoszczędzić dużo czasu. Gdyby jednak komuś ta metoda nie przypadła do gustu, to zawsze istnieje druga możliwość. Wystarczy zrobić pauzę i nie tracąc czasu skoczyć do agory lub ołtarza, by stamtąd podnieść odpowiedni czar. Czynienie cudów to jedna z najważniejszych rzeczy w grze. Właściwie wszystko „kręci" się wokół nich. Bez czarów nic byśmy nie osiągnęli. Wielokrotnie to właśnie dzięki nim wychodzimy cało z niejednej opresji. Dlatego ważną rzeczą jest, aby zawsze posiadać pewien zapas mocy modlitewnej. Zwłaszcza w późniejszych etapach gry. Nigdy nie wiadomo czy wróg potraktuje nas ognistymi kulami, czy może posłuży się stadem dzikich zwierząt. Prawda jest taka, że jako bogowie musimy być przygotowani na wszystko i wszędzie. W przeciwnym wypadku nasza przygoda z Edenem zakończy się szybko i boleśnie.

STREFA WPŁYWU

Jest to obszar, na którym możesz oddziaływać na jego elementy. W strefie Swojego wpływu masz możliwość czynienia cudów, podnoszenia różnych przedmiotów (drzewa, kamienie, a nawet ludzie) itd. Słowem wolno Ci wszystko. Obszar Twojego wpływu zależny jest od wiary czczących Ciebie ludzi, ich liczby, wielkości wiosek itp. Jednak opiekowanie się kilkoma osadami naraz w późniejszych etapach gry może być bardzo czasochłonne i męczące. Niestety, bycie bogiem to nie tylko przyjemności i zabawy. Strefa wpływu odgrywa w grze rolę jednego z największych utrudnień. Tylko na początku rozgrywki osady przeciwnika znajdują się na obszarze naszej władzy. Później musimy już sami kombinować, jak tu przejąć wioskę leżącą poza naszą jurysdykcją. W tym właśnie pomocny jest tzw. wpływ wirtualny. Najprościej mówiąc jest to krótkotrwały przedział czasu, pozwalający nam na interakcję z otoczeniem poza naszą strefą wpływu. Długość tego okresu zależy od stopnia oddalenia się od naszego obszaru władzy. Im jesteśmy dalej, tym krócej będziemy mogli cokolwiek zrobić. W naszych dążeniach do dominacji nad Edenem każda metoda jest dobra i dozwolona.

UWAGA!!! Specjalnie dla siebie, no i oczywiście dla wszystkich wiernych czytelników GK, opracowałem pewien sposób. Dzięki niemu można szybko i bez większych problemów powiększyć strefę wpływu. Oto recepta na sukces. Potrzebnych jest dziesięć rusztowań, które łączymy w dwie pięcioczęściowe konstrukcje.





Bierzemy pierwszy szkielet agory i stawiamy go tak daleko w żądanym kierunku, jak tylko pozwala nam na to wpływ wirtualny. Taki zarodek centrum wioski zostawiamy w spokoju. Nie znosimy tu drewna i nie przysyłamy budowniczych. Zapewne zauważyliście, że wokół tej przyszłej agory (która nigdy nie powstanie) roztoczony jest mały krąg naszej strefy wpływu! Teraz bierzemy następną konstrukcję i stawiamy ją jak najdalej od pierwszej. Oczywiście z tą drugą budowlą także nie wolno nic robić. Dzięki temu, iż nie rozbudowywaliśmy centrów wiosek, możemy je teraz przemieszczać. Chwytamy pierwszą agorę i zanosimy tam, gdzie umożliwia to wpływ wirtualny tej oznaczonej numerem drugim. W ten sposób przerzucamy nasze centra wiosek, aż do czasu zbliżenia się do osady przeciwnika. Teraz spokojnie, dzięki strefie mocy agory i zjawisku wpływu wirtualnego, możemy czynić cuda nad terenem wroga, pozyskując jego wiernych. Powyższa metoda jest bardzo dobra, ale czasami szwankuje. Jeżeli nie dopilnujemy naszych spraw, to przykładowo ktoś może rozpocząć za nas budowę obiektu. Zdarzają się również sytuacje, kiedy wrogi bóg zniszczy czarami bądź za pomocą chowańca zarodek przyszłej agory. Dzięki temu sposobowi można osiągnąć stuprocentowy sukces. Ale tylko pod warunkiem, że będziemy w stanie dopilnować całego przedsięwzięcia.

POZYSKIWANIE INNYCH WIOSEK

Jest to jedyna metoda zdobycia władzy w Edenie. Odbierając wrogim bogom ich wiernych, sami rośniemy w siłę przy równoczesnym osłabianiu przeciwnika. Oczywiście tylko od nas zależy jak zdobędziemy nowych wyznawców. Nieważne czy zastraszymy ludzi, czy „kupimy" ich naszymi łaskami. Bardzo dobra metoda to wysłanie do wioski przeciwnika naszego pupila. Chowaniec ma ten plus, że jego poczynań nie ograniczają żadne strefy wpływu. Już sama wielkość zwierzaka może wszystkim zaimponować. Oczywiście czy potwór zacznie niszczyć budynki i zjadać ludzi, czy też pomagać im w wykonywaniu prac nie ma znaczenia. Chodzi o to, aby zaczęto nas szanować. Do osad wroga możemy sprowadzać misjonarzy, kupców, napełniać spichlerze pożywieniem i drewnem, zsyłać deszcz na pola, pomagać mieszkańcom w rozwiązywaniu wspólnych problemów, uleczać ich itd. Druga metoda do humanitarnych na pewno nie należy, ale także skutkuje bardzo dobrze. Kule ognia i błyskawice wszczynają pożary, co z reguły przekonuje do nas bardzo wielu ludzi. Dodatkowo w takiej sytuacji zawsze można zesłać deszcz i ugasić ogień, a nasze „notowania" wzrosną wtedy dwukrotnie. Zsyłanie burz z piorunami, rzucanie ludźmi i miotanie głazów w wioskę także da nam pożądany efekt. Pytanie co zrobić, jeżeli jedna osada jest równocześnie terenem zmagań dwóch bogów naraz? Wtedy z pozyskaniem nowych wyznawców może być problemem. Przykładowo: my czynimy jakiś cud i zdobywamy 110 punktów wiary, a przeciwnik zrzuca na ludzi głaz i odbiera nam wszystko, co przed chwilą uzyskaliśmy. W późniejszych etapach gry trzeba nie tylko zdobywać kolejnych wiernych. Musimy również skoncentrować się nad zatrzymaniem przy sobie starych wyznawców, podżeganych przez innych bogów. Jeżeli chcemy zdobyć osadę przeciwnika, której ten zaciekle broni, po prostu użyjmy przemocy. Chodzi konkretnie o „wycięcie całej wioski w pień". Najlepszym narzędziem do takiej roboty jest nieoceniona błyskawica. Wystarczy nawiedzić nią wioskę dwa lub trzy razy i 70 istnień przestaje egzystować. Wtedy do takiej opustoszałej i zniszczonej osady widma wysyłamy misjonarza i już po chwili kontrolujemy kolejne miejsce. Zaletami tej metody są niezawodność i szybkość działania, wadą zaś konieczność zaludniania wioski od początku.

W powyższym poradniku podałem kilkanaście własnych sposobów, których używam grając w „Black & White". Nie oceniajcie ich w kategorii dobra i zła. Chodzi o to, aby wymienione wyżej pomysły przynosiły efekty. To, co tutaj znajdziecie, to tylko kropla w morzu nieskończonych rozwiązań. Każdy człowiek ma inny charakter. Dlatego koncepcji gry w „Black & White" będzie tyle, ilu jest grających. Dla jednego problemu można znaleźć mnóstwo solucji. I to chyba najwspanialsza rzecz. Dostaliśmy produkt, który w pełni odzwierciedla naszą osobowość. Może już niedługo nudne i męczące pogawędki z psychologami zastąpi komputer. Oprócz grania w „Black & White" nie musielibyśmy nic robić. A lekarz tylko wyciągałby wnioski z naszej gry i stawiał nam diagnozę po kilkugodzinnej partyjce. Pomyślcie sami. Czy chłopak znęcający się nad chowańcem będzie dobrym mężem? Czy dziewczyna zapominająca o karmieniu modlących się ludzi może być dobrą żoną? Pewnie zaraz mnie wyśmiejecie. Pomyślicie, że zaczynam chrzanić jakieś bzdury. Wszyscy od razu powiedzą: „przecież to tylko głupia gra komputerowa, która nic nie znaczy". Można myśleć i w ten sposób. Ale prawdą jest, że podczas tej „głupiej gry komputerowej" nikt nie sili się na udawanie i poprawianie swojego wizerunku, tak jak czynią to wszyscy w życiu codziennym.

PAMP





■ RECENZJA **GK #5/01** ■ WERDYKT **65%**

STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO

Witam wszystkich gwiezdnych kadetów, chcących z własnej, nieprzymuszonej woli uratować planetę Naboo przed pazernością Federacji Handlowej.







Ostrzegam, to już nie jest zabawa. Nie będziemy głaskać się mocą i machać sobie przed oczami latarkami, jak mają to w zwyczaju rycerze Jedi. To właśnie nam przyjdzie zaglądać śmierci w oczy na polu bitwy. Rzuceni na pastwę losu, będziemy mogli liczyć tylko na nasze umiejętności, szczęście i tę zardzewiałą kupę złomu, którą dowództwo nazywa szczytowym osiągnięciem techniki. No cóż, taka dola żołnierza. To do dzieła. Zasiądźcie wygodnie za sterami Waszych pojazdów. Ruszamy walczyć o dobro, sprawiedliwość, tańszy browar i inne tym podobne ważne rzeczy.

CENNE PORADY

Zapomnij o skrzydłowych. Komputer nie kieruje nimi zbyt inteligentnie. Jeżeli chcesz, by coś zostało zrobione, to zajmij się tym osobiście.

– Wszystkie naziemne struktury obronne atakuj z daleka. Widząc je przed sobą, zwolnij do minimum i z bezpiecznej odległości prowadź ostrzał.

– Jeżeli masz kogoś na ogonie, zaprzestań dalszej walki i zatroszcz się o siebie.

– Do czołgów należy „podchodzić" od tyłu i z boków. Nigdy frontalnie.

– Staraj się nie dopuszczać przeciwników do ochranianych przez Ciebie miejsc i pojazdów. Szczególnie dotyczy to bombowców. Czasami jedna celna bomba potrafi zakończyć grę.

Obserwuj na radarze położenie przeciwników. Jeżeli nie będziesz tego robił, mogą Cię spotkać bardzo niemiłe niespodzianki.

ESCAPE FROM THEED

1. Uratuj Swojego dowódcę.
2. Ucieknij z Theed.

Opuszczenie zajętego przez Federację miasta nie powinno sprawić jakichkolwiek trudności. Leć według radaru do miejsca przetrzymywania kapitana, rozwalając po drodze oponentów. Swojego dowódcę uwolnisz, niszcząc cztery roboty obronne. Wraz z nim będziesz musiał przedrzeć się do hangarów. Na miejscu czeka na Ciebie mała zasadzka. W pierwszej kolejności zdejmij wrogie droidy, czołg niszcząc na końcu. Zmienisz pojazd i zakończysz tę planszę.

NEIMODIAN PLUNDER

1. Chroń i eskortuj kapitana Kaela na bagna.
2. Obroń farmę i jej mieszkańców.

Leć za dowódcą i pomagaj mu walczyć z najeźdźcami. Kierując się drogą dotrzesz do farmy. Tutaj musisz szybko rozwalić kilku przeciwników, zanim zniszczą wszystkie zabudowania. Gdy już to zrobisz, jedź na most. Wyeliminuj czołgi i skorzystaj z hangaru. Znajdziesz tam Police Cruisera. Pozbądź się paru wrogich myśliwców i spokojnie osiągnij bagna.

NABOO BAYOU

1. Obroń pływające domy Rohana.
2. Uratuj oficera Vedda.

Na samym początku musisz wyeliminować wrogie łodzie, atakujące ludzi. Ich miejsce szybko zastąpią bombowce i myśliwce. Pozbądź się oponentów i leć ratować Vedda. Po drodze zdejmij kilka zbyt natarczywych robotów, utrudniających życie kapitana Kaela. Człowiek, którego masz uwolnić, jest w atakowanym domku. Rozwal wszystkich agresorów, a spełnisz kolejny dobry uczynek (Mikołaj na pewno weźmie go pod uwagę przed Świętami).

SMUGGLER ALLIANCE

1. Odnajdź przemytników w górach.
2. Ochroń domy mieszkalne.
3. Osłaniaj uciekających przemytników.

Domy mieszkalne uratujesz, niszcząc kilka robotów. Dzięki radarowi dotrzesz do kolejnego atakowanego domostwa. Niestety będzie ono oblegane przez bardzo wielu przeciwników. W tak nierównym pojedynku mógłbyś nie mieć szans, więc po prostu jedź dalej. Szybko namierzysz przemytników.

Niezwłocznie udziel im pomocy. Teraz będziesz musiał ochraniać pojazd Borva przed czołgami. Wyprzedź go trochę i posuwaj się naprzód wzdłuż krawędzi, niszcząc po drodze AAT. Skutery możesz ignorować. Po dotarciu do mostu zakończysz Swoją robotę. Właśnie zdobyłeś sprzymierzeńca w walce o wolność Naboo.



HUTT'S RETREAT

1. Eskortuj szmuglerów do ich bazy.
2. Obroń bazę przemytników.
3. Uwolnij więzionych pilotów Naboo.

Zaraz po rozpoczęciu misji, zamień śmigacza na Police Cruisera. Leć przed statkiem Borva, usuwając z jego drogi wszelkie śmieci: działka, czołgi, miny, myśliwce itp. Z dotarciem do bazy nie powinno być większego problemu, tak jak i z jej obroną. Po ukończeniu dwóch pierwszych punktów leć według wskazań radaru. Kompleks więzienny zacznij niszczyć od działek, czołgi zostawiając na koniec. Gratulacje. Skompletowałeś mały oddział uderzeniowy. Teraz pokażesz Federacji, że walka o Naboo dopiero się zaczyna.

DISRUPTION OF COMM 4

1. Zniszcz satelitę komunikacyjnego.
2. Rozwal wszystkie generatory tarcz satelity.

To Twój chrzest bojowy w kosmosie. Lepiej szybko przyzwyczaj się do nowych warunków i technik walki. Właśnie tutaj będzie miała miejsce ostateczna bitwa o Naboo. Jednak na to musimy jeszcze trochę poczekać. W obecnej chwili Twoje zadanie to zniszczyć satelitę wroga. Niestety, najpierw trzeba zneutralizować trzy generatory, zapewniające osłonę strukturze przeciwnika. Sprawa wygląda na skomplikowaną, ale na szczęście taka nie jest. Miny i myśliwce ochraniające generatory osłon nie stanowią jakiegoś wielkiego wyzwania. Należy niszczyć je systematycznie i po kolei. Gdy już uporamy się z tarczami satelity, możemy przypuścić na nią zmasowany atak. Najpierw zdejmujemy struktury obronne, a następnie rozwalamy konstrukcje Federacji w drobny pył.

GLACIAL GRAVE

1. Zniszcz wszystkie bazy przeciwnika.
2. Ukradnij łódź Federacji Handlowej.

Misja ta nie należy do trudnych. Po prostu lecimy i rozwalamy wszystko, co mamy na celowniku: działka i rakietnice na platformach, myśliwce, miny, łodzie patrolowe itp. Warto pamiętać, by pod koniec planszy nie zniszczyć hangaru, z którego mamy ukraść łódź.

THE ANDREVEA RIVER

1. Uwolnij wszystkich więźniów z obozów pracy.

Zadanie to można podzielić na trzy części. W pierwszej i najprostszej płyniemy rzeką niszcząc po drodze miny i wrogie działka. W ten sposób docieramy do obozu z niewolnikami. W drugiej fazie misji musimy uwolnić ludzi. Wrzucamy pełny gaz i będąc w ciągłym ruchu, rozwalamy wszelkiego rodzaju struktury defensywne, myśliwce i na końcu źródło zasilania. Trzecia część zadania polega na zniszczeniu obrony przeciwlotniczej w bazie wroga. Płynąc tam należy rozwalić łódź patrolową, chcącą donieść o ucieczce więźniów.



SANCTUARY

1. Chroń i odeskortuj konwój do ruin.

Niestety masz strasznego pecha. Ledwo co uwolniłeś niewolników, a już pojawiają się nowe problemy. Za wszelką cenę musisz obronić tych ludzi przed Federacją Handlową. Szybko zauważysz, że łodzią za dużo nic już nie zdziałasz. Zmień ją w hangarze na myśliwca Naboo. W pierwszej kolejności zniszcz budynek, z którego wyjeżdżają nowe czołgi. Następnie zlikwiduj wszystkie AAT, atakujące barki z więźniami. Uciekinierzy szybko zamienią łodzie na lądowe śmigacze. I teraz może pojawić się pewien problem. Oponentów próbujących zniszczyć konwój jest bardzo wielu. Co chwila będą nadlatywać nowe myśliwce i bombowce. Te ostatnie stanowią największe zagrożenie. Jedna celna bomba i życie traci 1/4 niewolników. Oprócz tego w jednym z kanionów czeka na nas zapora złożona z czołgów. Kluczem do sukcesu w tej misji jest nie odstępowanie transportowanych ludzi choćby na krok. Jeżeli wykażemy się wystarczającym refleksem i celnością, to na pewno poradzimy sobie ze wszystkimi problemami.

SEARCH FOR CAPTAIN KAEL

1. Zlokalizuj pojazd Swojego dowódcy.
2. Zatrzymaj atak Federacji na kopalnie.
3. Zakłóć nielegalną operację Hutta.
4. Zniszcz bombowce i AAT, zanim dotrą do kapitana Kaela.

Gdy zaczniesz kontrolować pojazd, daj całą naprzód. Ignorując wrogów leć szybko aż do mostu. Zobaczysz statek Borva. Podążaj za nim aż do kopalni. Przyłącz się do ataku Federacji na struktury górnicze (niszcz tylko działka). Po rozwaleniu trzech wieżyczek zlikwiduj czołgi. Za obronę górników otrzymasz dość specyficzne podziękowanie. Powyciszaj do końca wszystkie stanowiska ogniowe. W międzyczasie będziesz zmuszony do zniszczenia trzech

pojazdów górniczych, chcących wywieźć cenne znalezisko. Po przerwaniu niecnego procederu Hutta leć według wskazań radaru do miejsca pobytu kapitana. Musisz obronić Swojego dowódcę przed siłami Federacji. W rozwaleniu czołgów i bombowców pomogą Ci Twoi skrzydłowi. Niestety przybyłeś za późno. Teraz pozostało już tylko jedno wyjście: zemsta.

BORVO THE HUTT

1. Zlokalizuj i uwolnij ludzi więzionych przez Borva.

Na Twoje przybycie będzie oczekiwał mały komitet powitalny. Nie przejmuj się zbytnio sługusami sprzedajnego Hutta. W pierwszej kolejności zniszcz działka. Później zacznij rozwalać myśliwce. Ruchomych i dość wytrzymałych oponentów jest kilku. Na szczęście inteligencją to oni raczej nie grzeszą, wiec zlikwidowanie ich nie stanowi trudnego zadania. Po oczyszczeniu przejścia z min spotkasz sojusznika, który zaprowadzi Cię do zdrajcy. Leć za nim, po drodze niszcząc naziemne systemy obronne. W końcu zobaczysz uciekający statek Borva. Skoncentruj się na pojeździe Hutta i naszpikuj go torpedami. Po takiej kuracji wstrząsowej zdrajca szybko zda sobie sprawę, że tę partię przegrał. Porzuci więzionych ludzi i ucieknie.

LIBERATION OF CAMP 4

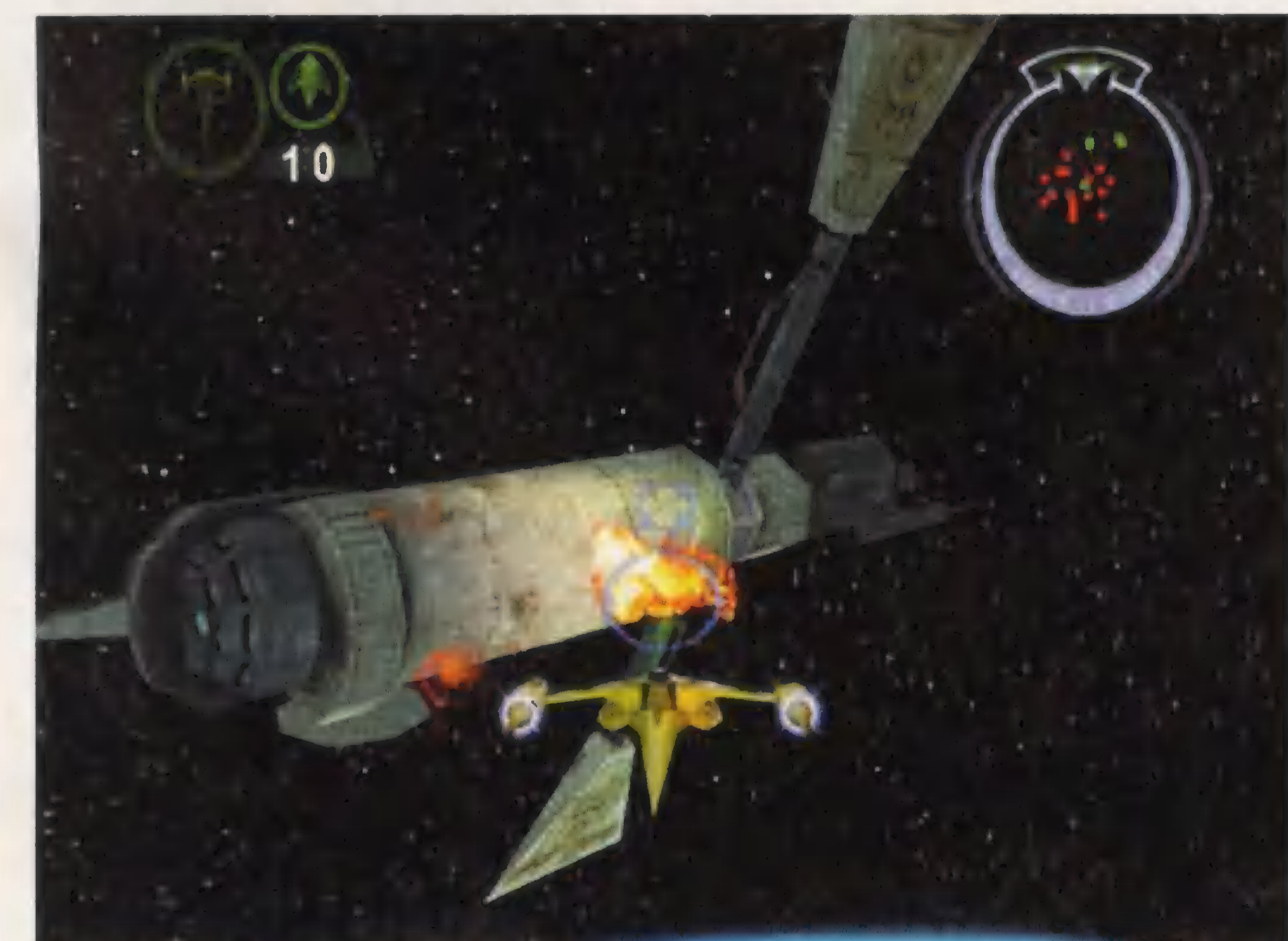
1. Znajdź i uwolnij więźniów Camp 4.
2. Ochraniaj zbiegów podczas ich ucieczki.

Misja ta podzielona jest na dwie części. W pierwszej fazie latamy po planszy i bronimy farmerów przed atakami Federacji Handlowej. Po namierzeniu obozu musimy przedrzeć się do niego przez kaniony pełne systemów obronnych. W tym wypadku najlepiej dać całą naprzód i ignorować ostrzał wroga. W końcu dolecimy do hangaru. Gdy rozwalimy jego systemy obronne, zamieniamy myśliwca na śmigacza. W tym miejscu rozpoczyna się druga część misji. Wyprzedzamy dwa transportowce i lecimy do murów obozu. Po zniszczeniu działek czekamy na pojazdy Federacji. Gdy te podjadą dostatecznie blisko, pole ochronne zostanie wyłączone. W obozie należy od razu skręcić w lewo i polecieć na górę. Po zniszczeniu czołgu, dwóch działek i generatora oswobadzamy pierwszą grupę ludzi. Jedziemy ponownie w górę. Uciszamy dwa działka i szybko zmieniamy pojazd w hangarze po prawej. Nowym śmigaczem bez problemu można zniszczyć wszystkie działka na całym placu. Przy będącym po lewej stronie murze znaleźć można stertę pojemników. Ich rozwalenie zrobi mały wyłom, dzięki któremu dostaniemy się do środka. Po wypuszczeniu jeńców niszczymy generator. Teraz zmierzamy na drugą stronę obozu, by uwolnić kolejnych ludzi. Lecąc stąd prosto, trafimy na małe wzniesienie. Niszczymy generator osłon i uciekamy w kierunku głównego wyjścia. Na ostatnim posterunku trzeba szybko zneutralizować wrogie czołgi i działka. Zrobiwszy dziurę w murze po lewej, wlatujemy na górkę i rozwalamy generator tarcz. Teraz już tylko należy wydostać się z tego piekła i można świętować ukończenie kolejnego zadania.

QUEEN'S GAMBIT

1. Znajdź i uratuj kapitana Panakę.
2. Namierz bazę lotniczą Naboo, by wziąć z niej bombowca.
3. Zatrzymaj konwój Federacji zmierzający do miasta.

Na początku leć według wskazań radaru, rozwalając po drodze droidy atakujące budynki. Po spotkaniu z Panaką pojedź prosto i skręć w lewo w drugą drogę (nie w tę, którą pojechał czołg). Podążając prosto dotrzesz do bazy lotniczej. Zniszcz AAT atakujące budynki i przerzuć się na bombowca. Mu-





sisz teraz rozwalić opancerzone transportery, eskortowane przez kolumnę czołgów. Według mnie jest to najtrudniejsze zadanie w grze. Wolny i mało zwrotny bombowiec ma jedno, bardzo słabe działko laserowe oraz sześć bomb na pokładzie. Konwój trzeba rozbić, zanim ten dotrze do mostu. Niestety cały teren został zajęty przez siły Federacji. Stąd mamy tu zatrzęsienie działek, rakietnic, myśliwców, min i czołgów. W tak ciężkich warunkach, w których trzeba być w ciągłym ruchu, jest naprawdę ciężko zrzucić bombę dokładnie tam, gdzie chcemy. Całą, bardzo niewesołą sytuację ratuje jedna rzecz. Gdy zginiemy, nasz bombowiec ma uzupełnianą amunicję. Dzięki temu nasza szansa wyjścia cało z tego piekła wzrasta aż trzykrotnie. No, a skoro zaszliśmy już tak daleko, to chyba mimo wszelkich nieprzychylności losu należałoby oswobodzić Naboo.

PANAKA'S DIVERSION

1. Pomóż Panace dokonać aktu dywersji przy hangarach.
2. Uratuj Grupę 2 z zasadzki.
3. Spotkaj się z komandosami i zapewnij im ochronę.

To, że jesteś tu w Theed, może oznaczać tylko jedno. Przeżyłeś spotkanie z konwojem Federacji. Mam dla Ciebie dobrą wiadomość. Możesz już otwierać szampana i świętować wygranie wojny. Do końca pozostały już tylko zwykłe formalności. No dobra, szkoda czasu. Wypełnijmy je (formalności) razem. Lecąc przez miasto niszcz wszelkich oponentów. Cały czas poruszaj się według wskazań radaru. Po uwolnieniu Grupy 2 z zasadzki jedź na miejsce spotkania z komandosami. Oczyszczając im drogę dotrzesz do drzwi hangaru. Oddział specjalny szybko utoruje Ci drogę. Gdy ominiesz parę korytarzy, dotrzesz do głównego placu, pilnowanego przez czołgi i mnóstwo droidów. Bez zbędnego ryzyka rozwal wszystkie AAT z bezpiecznej odległości. Teraz już tylko wystarczy polecieć w kosmos i zniszczyć stację kontrolującą wszystkie roboty na Naboo.

BATTLE FOR NABOO

1. Zdziesiątkuj flotę droidów.
2. Zniszcz generatory promieni ściągających.
3. Rozwal generator tarcz stacji.
4. Zniszcz stację kontrolującą roboty!

Bez zbędnych komentarzy podaję prostą receptę na sukces. Na wstępie należy wyeliminować kilkanaście sztuk myśliwców. Zadanie jest banalne, więc już po chwili powinieneś być przy stacji. Podczas walki w jej pobliżu pamiętaj o robieniu uników i nagłych zmianach kursu. Myśliwce wroga do inteligentnych nie należą, ale w tak dużej kupie przypadkiem może im coś jeszcze wyjść. Widziałeś jak zginął tamten pilot złapany w promień ściągający? Nie powtórz jego błędu i w jednym, góra dwóch podejściach, zniszcz trzy pozostałe generatory zabójczych promieni. Na zakończenie trzeba jeszcze rozwalić generator tarcz. Jest on dość wytrzymały, ale po paru nalotach na pewno ,,skapituluje". W końcu symbol potęgi Federacji eksploduje, a Naboo będzie wolne.

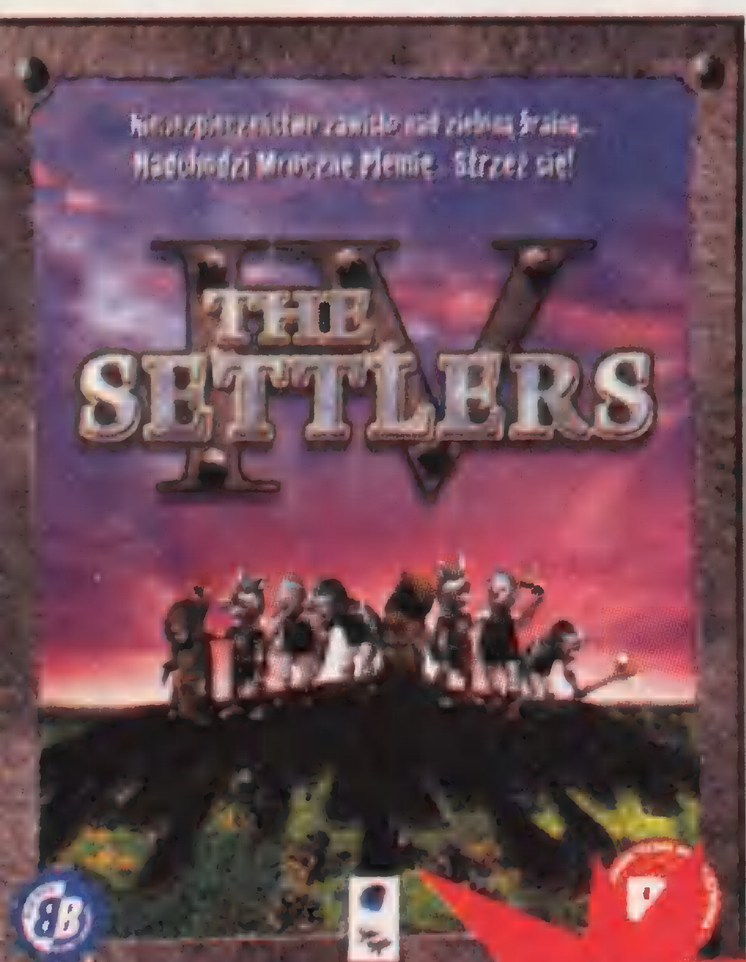
Gratulacje dzielny pilocie, właśnie oswobodziłeś Naboo. Dla tej wspaniałej planety narażałeś Swoje życie w szeregu bardzo trudnych i ryzykownych misji. Zwyciężałeś wszędzie tam, gdzie pozostali zawiedli. Jesteś najbardziej zasłużonym obywatelem tego państwa. Możesz liczyć na wielką hojność i wdzięczność królowej. Możesz... obejść się marzeniami. Smutna prawda jest bowiem inna. Wszyscy o Tobie zapomnieli i nikt nie docenił Twojego wkładu w walkę o niepodległość Naboo. Zaszczyty, sławę, kasę i browar zgarnął jakiś Anakin, szkolony na Jedi. Niestety, takie jest życie w naszej galaktyce. Rycerze Jedi nigdy nic nie robią, a i tak zawsze zgarniają wszystkie nagrody i pochwały. Widać, że Moc jest z nimi. Jedyne co nam pozostaje, to uwierzyć w tę bajeczkę i pracować na nich dalej.

PAMP

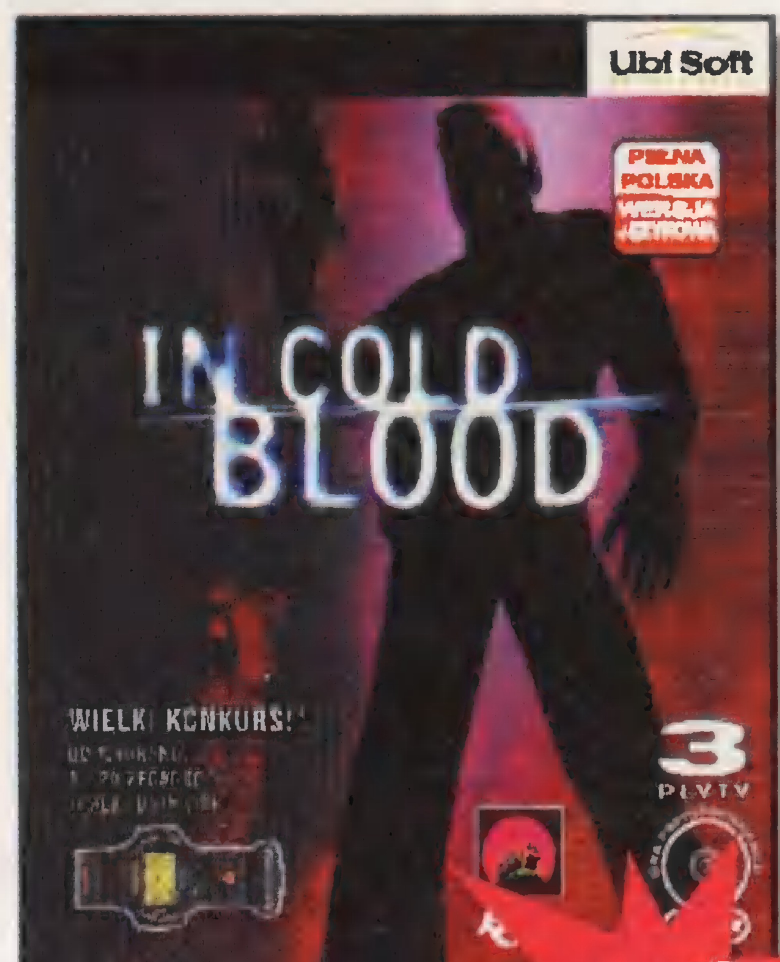
PROMOCJA PRENUMERATY

DALSZY CIĄG OFERTY

Każdy kto do 18. czerwca zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:



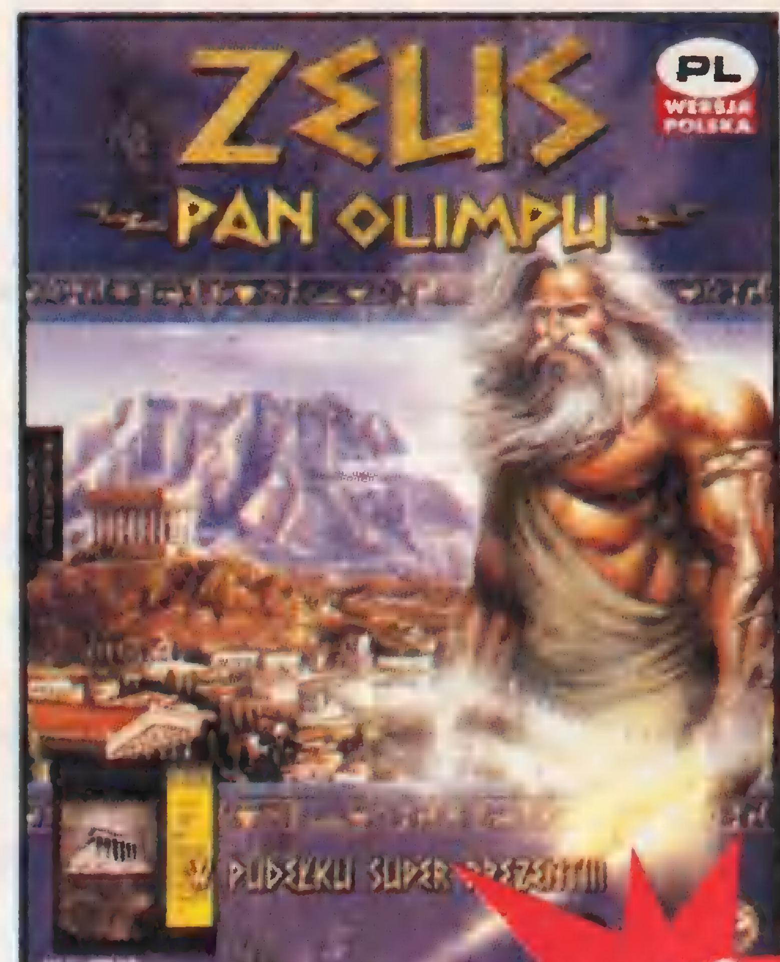
SETTLERS IV GRATIS
POLSKA WERSJA



IN COLD BLOOD GRATIS
POLSKA WERSJA



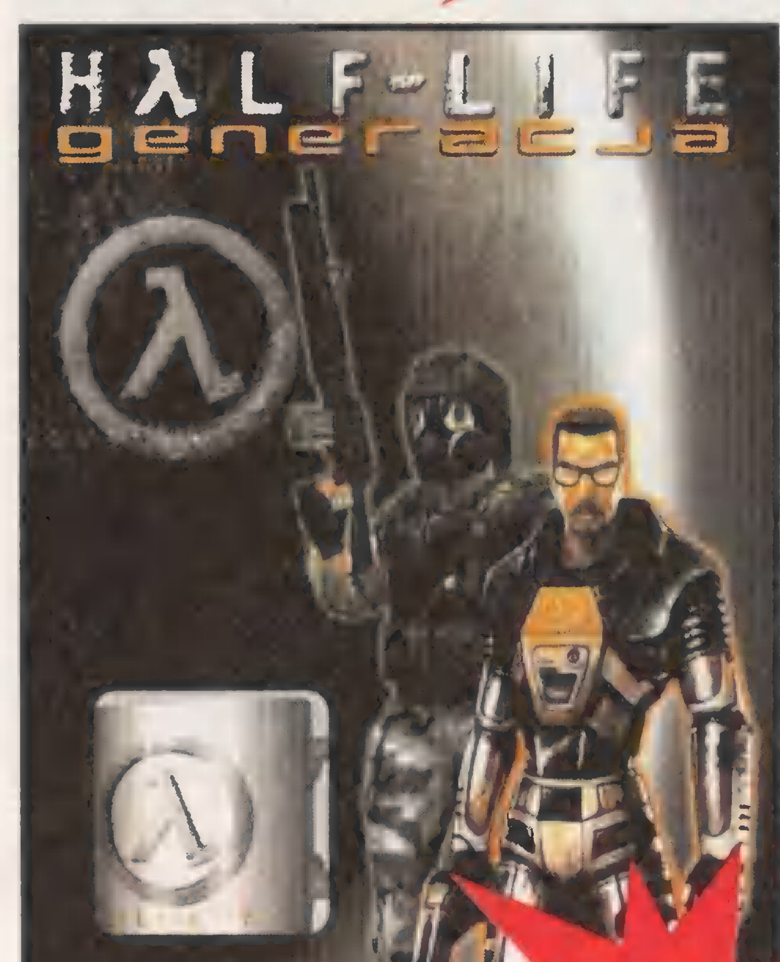
SANITY: AIKEN'S GRATIS



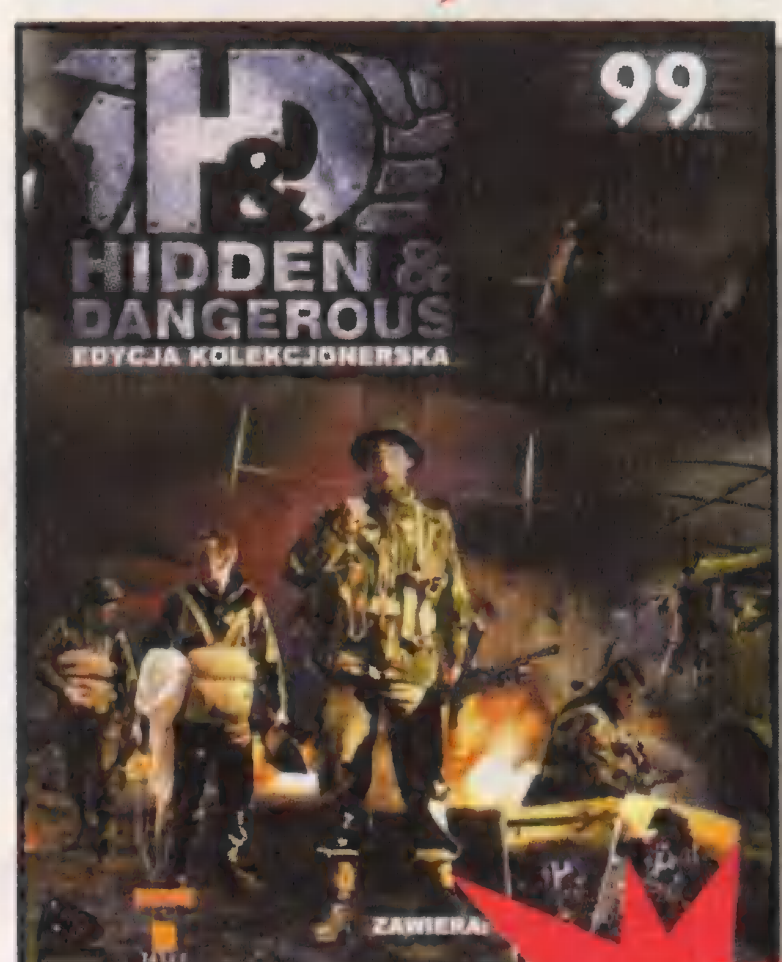
ZEUS GRATIS
POLSKA WERSJA



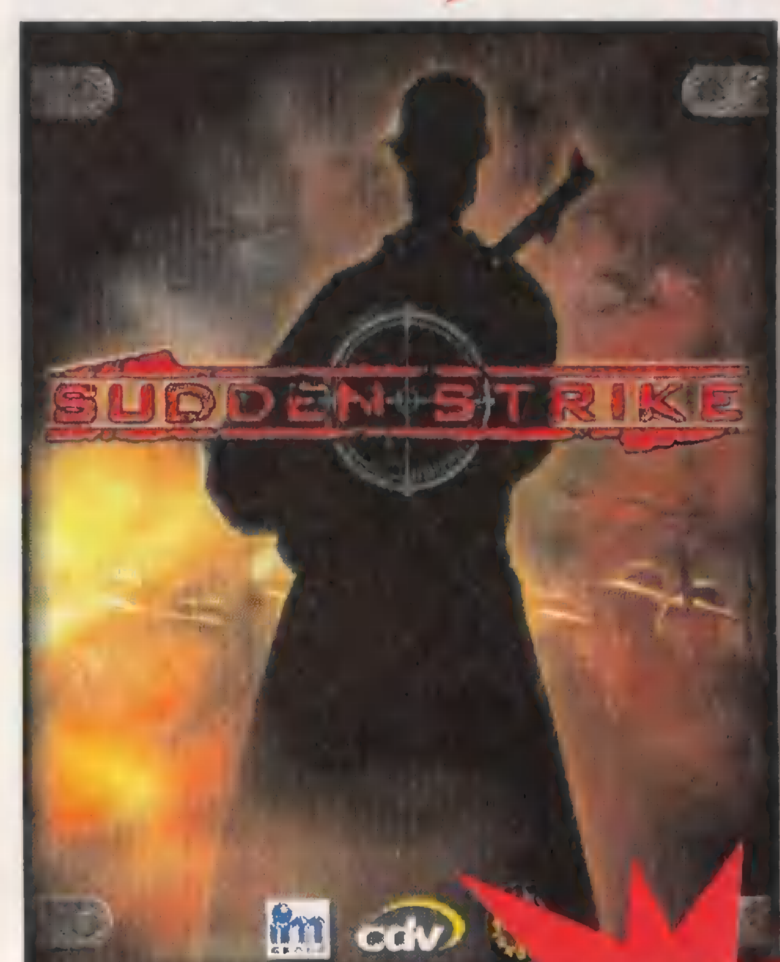
UNDYING GRATIS



HALF-LIFE: GENERATION GRATIS



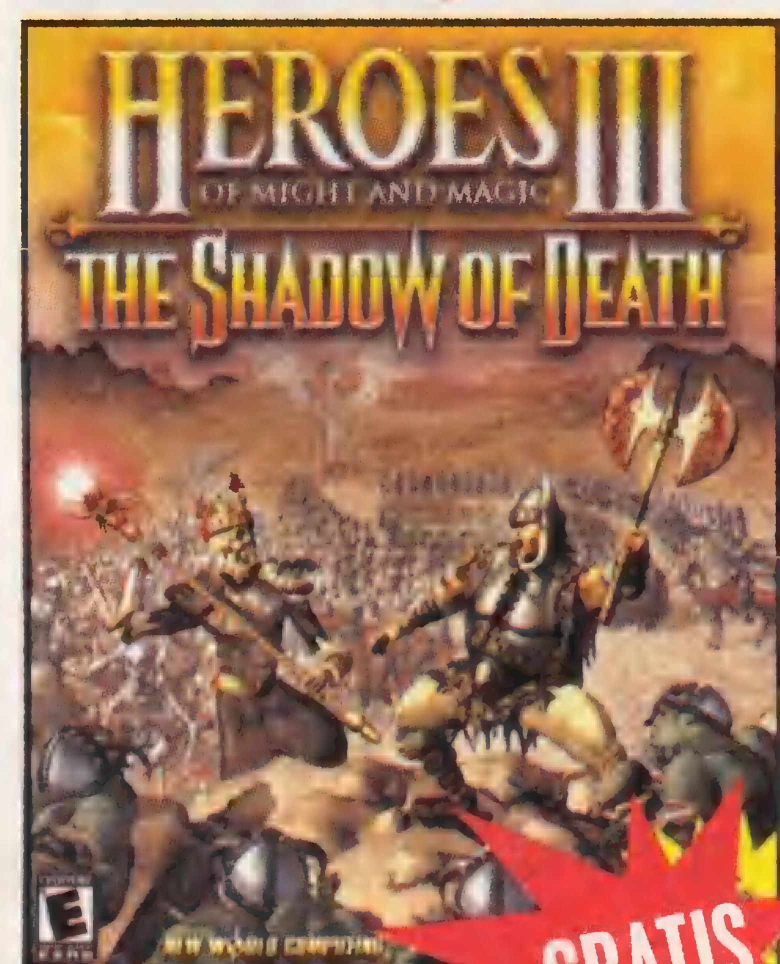
HIDDEN & DANGE GRATIS



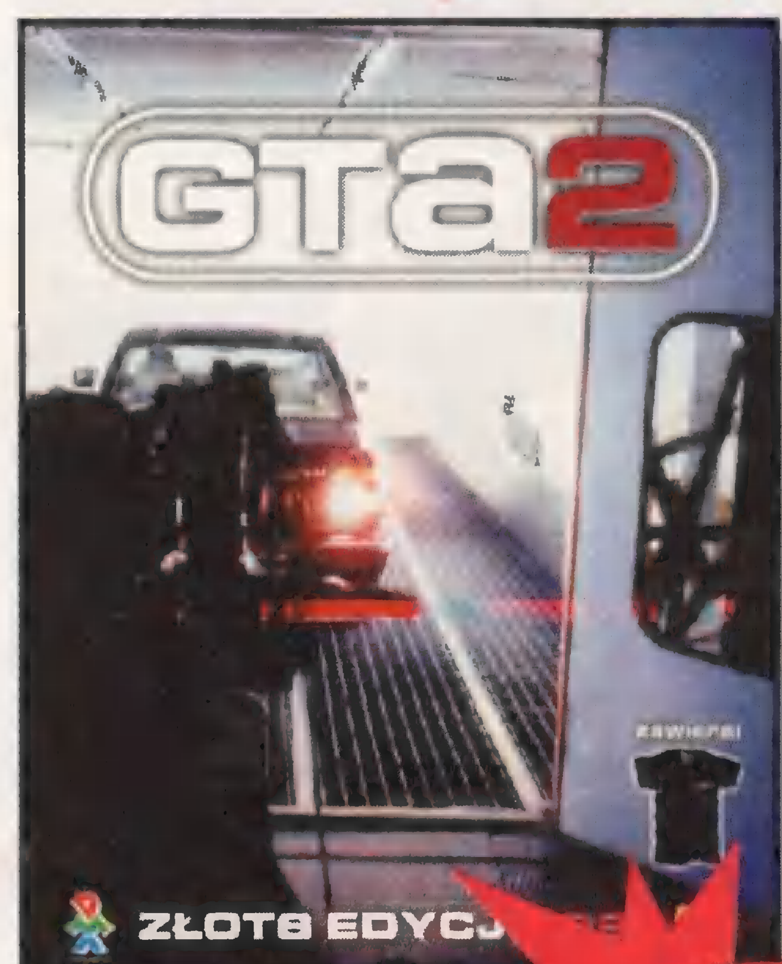
SUDDEN STRIKE GRATIS
POLSKA WERSJA



KANGUREK KAO GRATIS
POLSKA WERSJA



THE SHADOW OF DEATH GRATIS
POLSKA WERSJA



GTA 2 GRATIS
POLSKA WERSJA



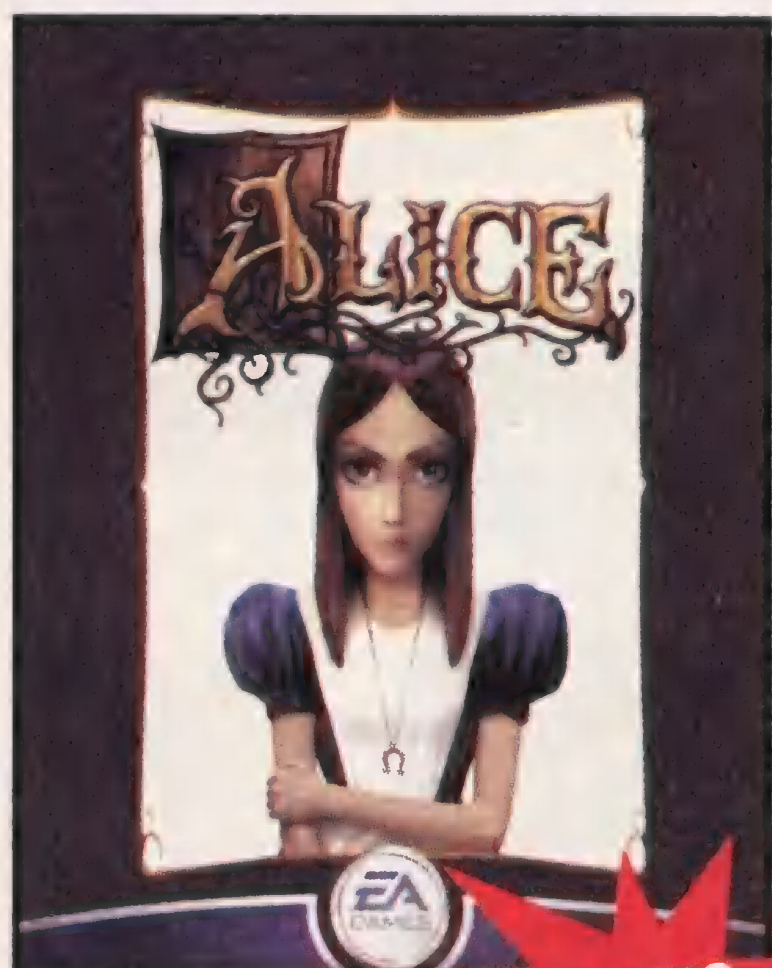
CRUSADERS GRATIS
POLSKA WERSJA

...ak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi ...45,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż...ego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. ...rosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ...e do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie ...odzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

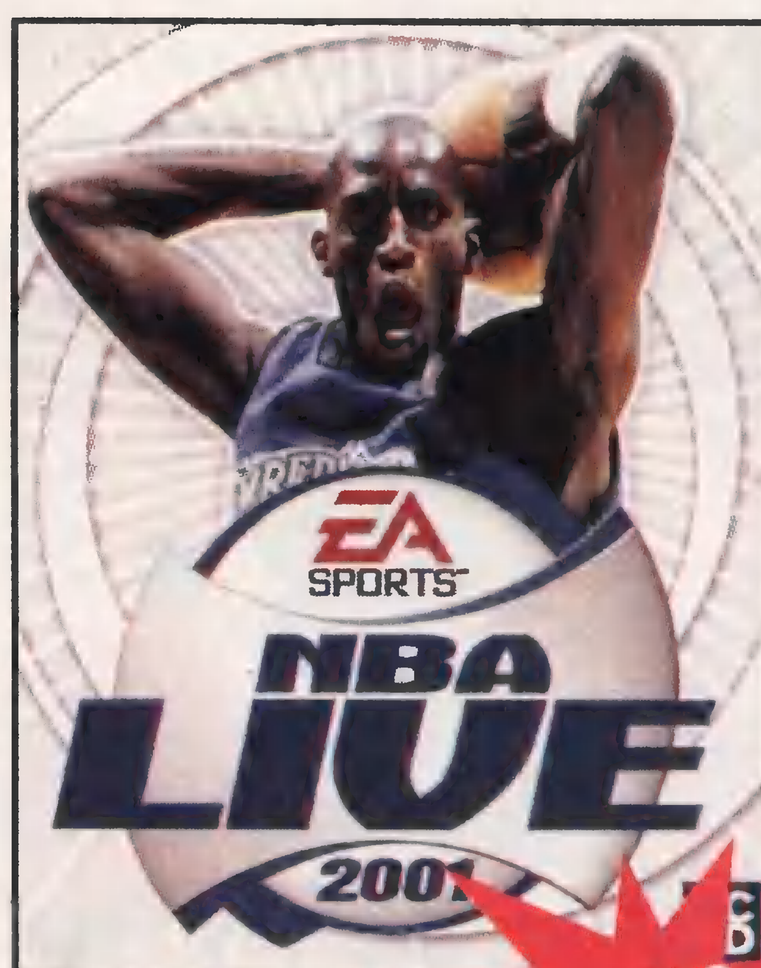
GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS!

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



ALICE GRATIS



NBA 2001 GRATIS



IMPERIUM GALA GRATIS



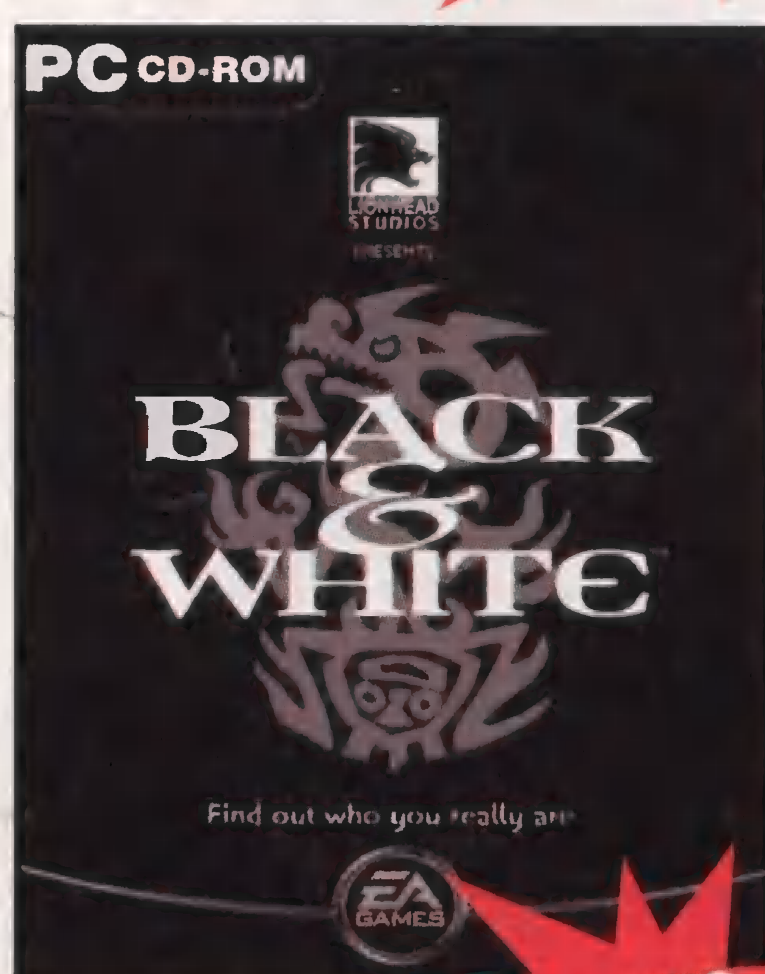
FIFA 2001 GRATIS



RUNE GRATIS



BLAIR WITCH GRATIS
POLSKA WERSJA



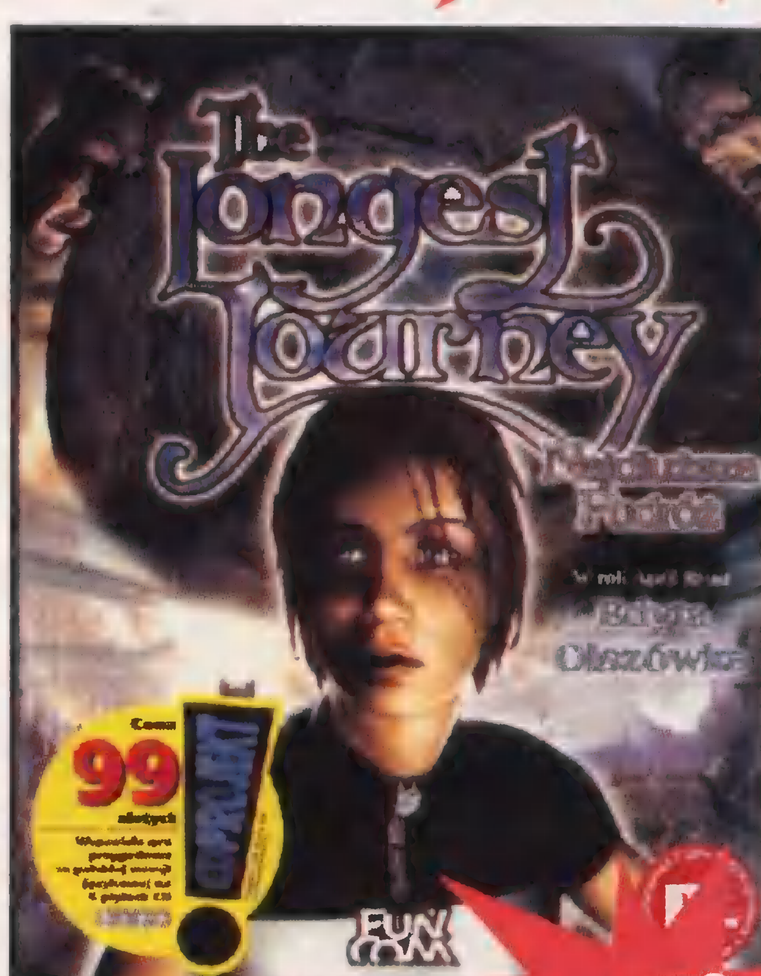
BLACK & WHITE GRATIS
POLSKA WERSJA



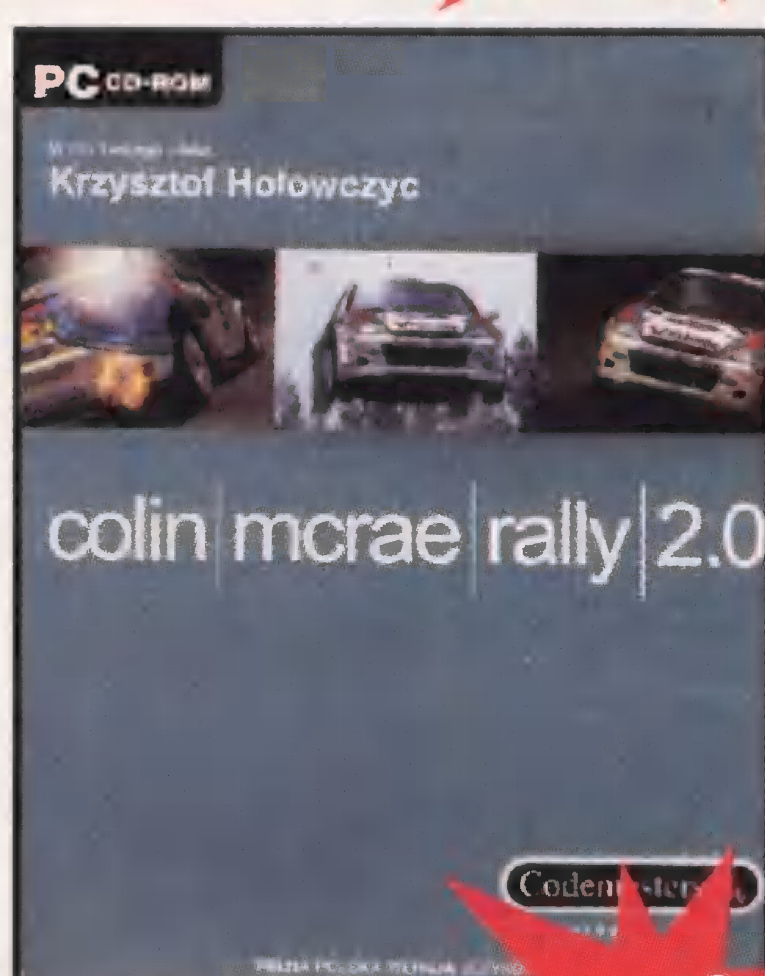
NO ONE LIVES FOREVER GRATIS



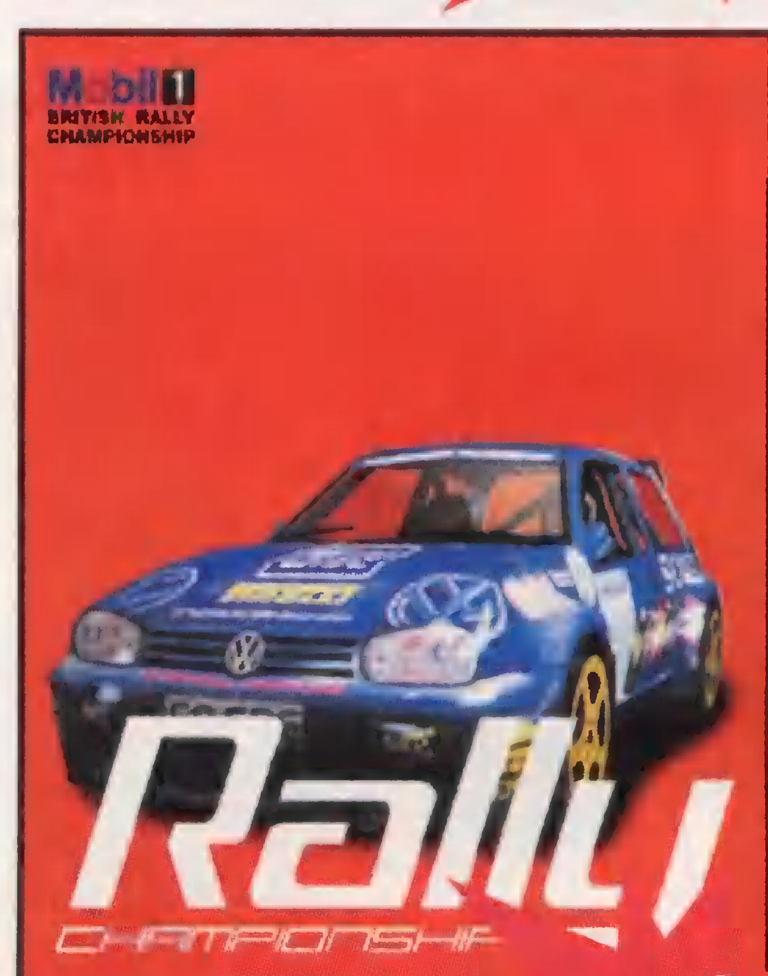
HEAVY METAL FA GRATIS



LONGEST JOURNE GRATIS
POLSKA WERSJA



COLIN McRAE 2 GRATIS
POLSKA WERSJA



RALLY CHAMPIO GRATIS
POLSKA WERSJA



JP269
PC INTRUDER



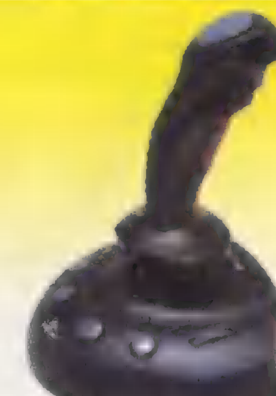
MT-150 PC SMART HAND PRO



SV-228
MEMORAY PAD



MT-151
PC DUAL



SV-210
PC RAIDER PRO

GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS

MERATY!

RESIDENT EVIL 3 GRATIS

THEME PARK INC. GRATIS

NHL 2001 GRATIS

C&C:RED ALERT 2 GRATIS

SHEEP
POLSKA WERSJA
GRATIS

DELTA FORCE 3 GRATIS

MT-301 MT-310
MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 18.06.01

---

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

---

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK CD 4/01 **11.99 zł**



GK 3/01 **5.90 zł**
GK CD 3/01 **11.99 zł**
GK DVD 3/01 **27.50 zł**



GK 2/01 **5.90 zł**
GK CD 2/01 **13.95 zł**



GK 1/01 **5.50 zł**
GK CD 1/01 **13.95 zł**
GK DVD 1/01 **24.95 zł**



GK 12/00 **5.50 zł**
GK CD 12/00 **13.95 zł**



GK 11/00 **5.50 zł**
GK CD 11/00 **13.95 zł**
GK DVD 3/00 **24.90 zł**



GK 10/00 **5.50 zł**
GK CD 10/00 **13.95 zł**



GK 8/00 **5.50 zł**
GK CD 8/00 **11.95 zł**



GK 7/00 **5.50 zł**
GK CD 7/00 **11.95 zł**



GK 6/00 **5.50 zł**
GK CD 6/00 **11.95 zł**
GK DVD 1/00 **24.90 zł**



GK 5/00 **5.50 zł**
GK CD 5/00 **11.95 zł**



GK 4/00 **5.50 zł**
GK CD 4/00 **11.95 zł**

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

OKAZJA OKAZJA OKAZJA

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **lipca (84)** .... / 2001

☐ 6 numerów z CD 70.00
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **lipca (84)** .... / 2001

☐ 6 numerów z CD 70.00
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **lipca (84)** .... / 2001

☐ 6 numerów z CD 70.00
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... **lipca (84)** .... / 2001

☐ 6 numerów z CD 70.00
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!
☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00
wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

PISMO TO STANOWI WSPANIAŁE UZUPEŁNIENIE DO WSZELKIEJ LITERATURY O KONSOLI PLAYSTATION.

W TYM NUMERZE NAJLEPSZE GRY SPORTOWE W HISTORII PLAYSTATION.

WRAZ Z PISMEM DOSTANIESZ PŁYTĘ CD Z DEMAMI + PŁYTA NIESPODZIANKA!











POLSKA EDYCJA NAJWIĘKSZEGO NA ŚWIECIE PISMA O PLAYSTATION.

ZAWIERA ORYGINALNE MATERIAŁY, UNIKALNE WYWIADY, ELEKTRYZUJĄCE ZAPOWIEDZI Z JAPONII ORAZ PRZEDPREMIEROWE RECENZJE GIER W WERSJI PAL.

Z KAŻDYM NUMEREM PŁYTA CD Z ZESTAWEM EKSKLUZYWNYCH DEM!

MIESIĘCZNIK O UNIKALNEJ FORMULE.

ZAWIERA BARDZO SZCZEGÓŁOWE PORADNIKI DO NAJNOWSZYCH GIER NA PLAYSTATION.

PONADTO: DWA PLAKATY, PORCJA NAJŚWIEŻYCH TIPS & TRICKS, KILKA STRON NOWOŚCI ORAZ LICZNE KONKURSY Z ATRAKCYJNYMI NAGRODAMI.



WIELKA RODZINA PISM O PLAYSTATION

WYDAWANE PRZEZ CGS
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
poligrafia wydawnictwo

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

DODATKOWY KRĄŻEK CD ZE ZDJĘCIAMI ROYALITY-FREE WARTYMI 10.000 ZŁ

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowych superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.

PROMOCJA!

Możesz zakupić komplety promocyjne z numerów: 1-6/99, 1-6/2000 lub 7-12/2000, każdy po 60 zł. Pojedynczo, dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.